Microsoft XBOX

WSZYSTKO JASNE

FINAL FANTASY IX

SCREENY i INFO!

Kwary • Komóry • Pegasus • PeCety • Fury

PLUS

NUMER 20 - KWIECIEŃ 2000 (04/00) - CENA 5.90 ZŁ

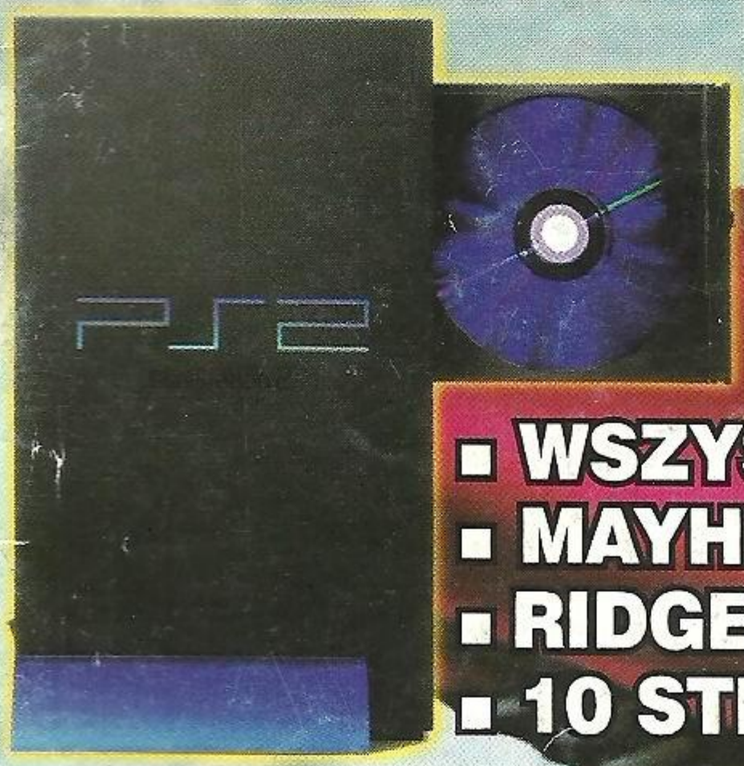
fear effect

Klimat ŁOWCY ANDROIDÓW żyje w cyberpunkowej przygodówce na PSX!

10 stron FE: recenzja, opis, dyskusja i plakat

JAPOŃSKA PREMIERA

PLAYSTATION 2



Kompletny Raport

- WSZYSTKIE INFORMACJE!
- MAYHEM NA ULICACH TOKIO!
- RIDGE RACER 5 I SF 3 EX!
- 10 STRON ZAPOWIEDZI GIER!

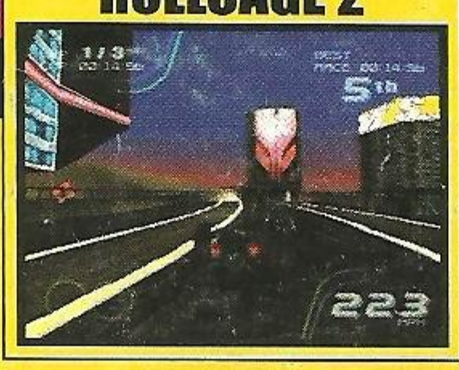
OPISY I RECENZJE

- Alundra 2
- Fear Effect
- SaGa Frontier 2
- WWF Smackdown
- Vagrant Story cd

DIE HARD TRILOGY 2

STRIDER 2

ROLLCAGE 2



RIDGE RACER 64

Independent Press
9 771505 820998 04
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

RESIDENT EVIL™ 3

NEMESIS

PlayStation

CAPCOM

EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Wydane zgodnie z licencją Eidos Interactive Limited. „ ” i „PlayStation” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

BOX SOFT

NINTENDO 64 · PlayStation · PC CD-ROM · Dreamcast

SONY PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 3 — 219zł

GRAN TURISMO 2 — 199zł

CRASH TEAM RACING — 199zł

ISS EVOLUTION — 209zł

QUAKE II — 209zł

ACE COMBAT 3 — 199zł

GTA 2 — 199zł

VIGILANTE8 2 — 199zł

COOL BOARDERS 4 — 199zł

EAGLE ONE — 209zł

TOMB RAIDER 4 — 209zł

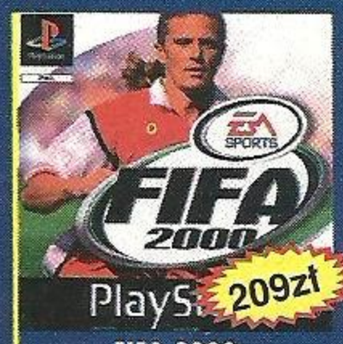
TRACK & FIELD 2 — 199zł

FINAL FANTASY VIII — 199zł

TOY STORY 2 — 209zł

KONSOLA PSX 9002	599zł	LMA MANAGER	199zł
KONSOLA PSX 7502	549zł	UEFA STRIKER	199zł
ARMY MAN	199zł	WORMS: ARMAGEDON	169zł
CARMAGEDON	199zł	X-FILES	199zł
SPEC OPS	209zł	READY 2 RUMBLE	199zł
DUNE 2000	209zł		
KO KINGS 2000	199zł		
RONIN BLADE	199zł		
TOMBI 2	199zł		

UWAGA !
Tylko w tym miesiącu 20 tytułów po 149 zł.
INNE info. tel.


FIFA 2000 — 209zł

RALLY CHAMPIONSHIPS — 209zł

RAINBOW SIX — 199zł

TARZAN — 189zł

HIT

KONSOLA PSX + NOWA GRA W CENIE **599zł**

OFERTA OGRANICZONA

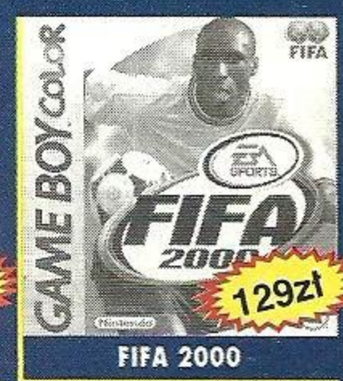
CRASH 2 — 99zł

GRAN TURISMO — 99zł

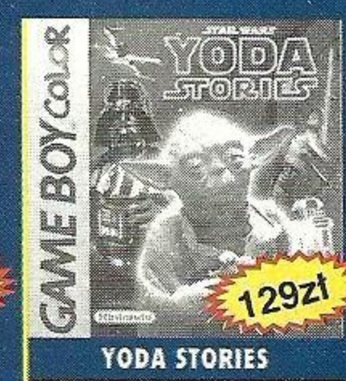
TEKKEN 3 — 99zł

FINAL FANTASY VII — 99zł

MICRO MACHINES 1&2 — 129zł

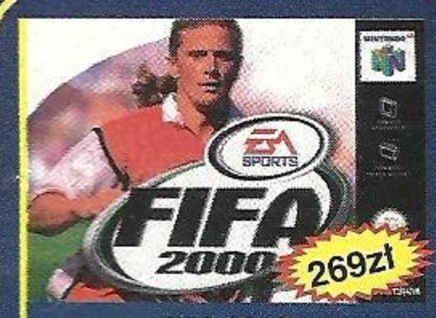

FIFA 2000 — 129zł

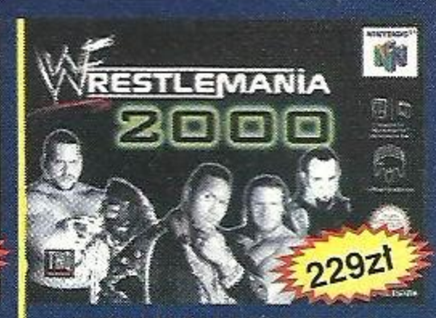
GRAND THEFT AUTO — 129zł


YODA STORIES — 129zł

KIEROWNICA TWIN TURBO - 379zł

N 64 - PONAD 100 TYTUŁÓW W CENACH OD 49 do 299 zł


FIFA 2000 — 269zł


WRESTLEMANIA 2000 — 229zł

RESIDENT EVIL 2 — 299zł

ARMORINES — 249zł

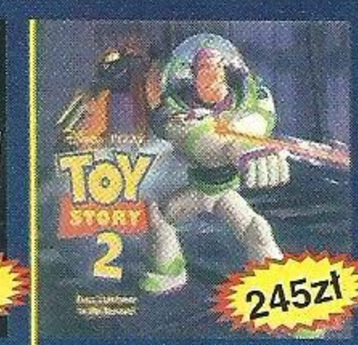
GAMEBOY

LOGICAL — 79zł

GAMEBOY — 299zł

DREAMCAST: CRAZY TAXI (249zł) • ZOMBI REVANGE (249zł)

KONSOLA+GRA — 1399


TOY STORY 2 — 245zł

SONIC ADVENTURE — 245zł

VIRTUA FIGHTER 3TH — 219zł

HOUSE OF DEATH 2 — 245zł

VIRTUA STRIKER 2000 — 245zł

SOUL CALIBUR — 245zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 20 kwiecień
(04/00)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Krzysztof Papliński

Z-ca red. nacz.
Marcin Górecki

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Miłosz
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Jaś Pasterz

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

www
http://www.neoplus.mds.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

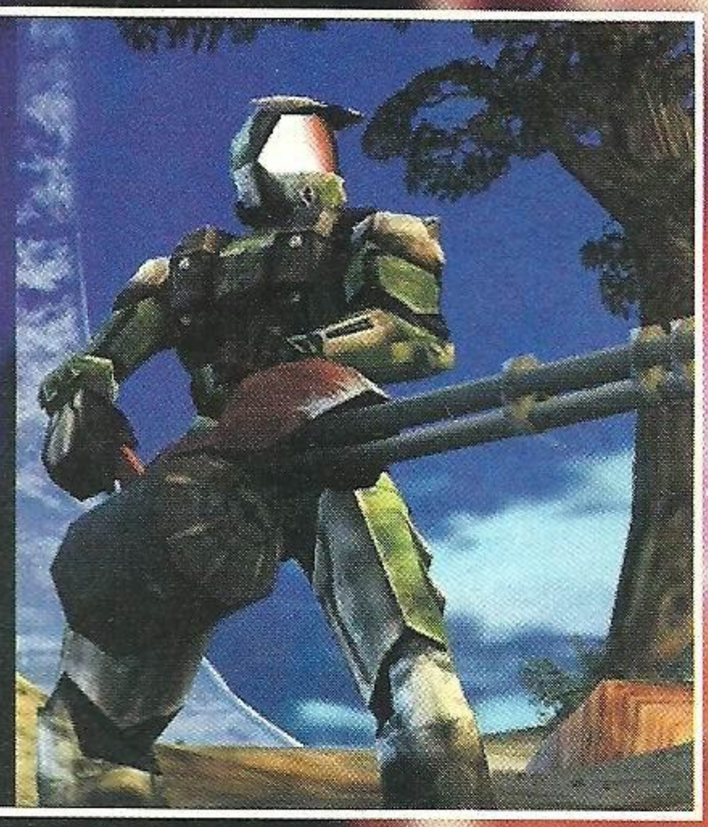
Greetz:
Moby za „Play". I to wszystko w marcu.

Fucks:
Autorzy następujących programów:
Windows, Corel Draw, Photoshop 5.0, Pagemaker Premiere 5.0
za ich stabilność.

Cześć!

I PlayStation 2 ciałem się stało. Na razie jedynie w Japonii, gdzie nawet brak GRAN TURISMO 2000 i TEKKEN TAG TOURNAMENT nie przeszkodził graczom w prawdziwej wojnie o zdobycie jednego z miliona egzemplarzy konsol z pierwszego rzutu. Wyczerpujące informacje o premierze, konsoli, pierwszych grach i nowych tytułach zajęły aż 17 stron.
Sezon ogórkowy w tym roku jednak nastąpił - o ile w poprzednim numerze mogliśmy pochwalić się okrągłą liczbą 30 recenzji, w tym miesiącu mamy ich jedynie 23. W dniu, w którym oddawaliśmy numer do druku pojawiły się dwie interesujące pozycje na PSX'a: URBAN CHAOS i SYPHON FILTER 2. Niestety, będą musiały poczekać do przyszłego miesiąca.
Tymczasem najciekawszą grą marca jest niewątpliwie FEAR EFFECT, który zrobił na nas olbrzymie wrażenie.
A już za miesiąc Tokyo Game Show oraz dwie premiery: TEKKEN TAG i DEAD OR ALIVE 2. Zapnijcie pasy.

Gulash

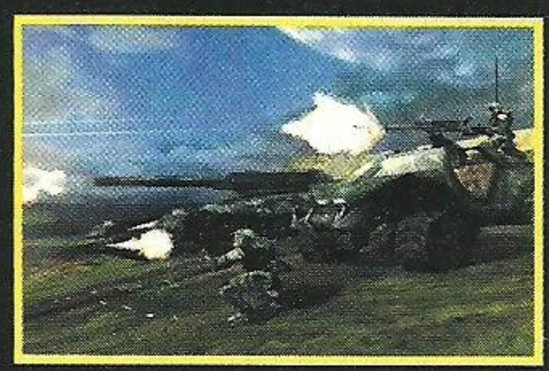


PS2 SUPERSPRZĘT?

Czy PlayStation 2 rzeczywiście zasługuje na miano supermaszynki do gier? Przyglądamy się zarówno samej konsoli, jak i pierwszym tytułom. str 22

RAPORT W CO ZAGRAMY NA PS2

Grzebiąc w zalewających nas materiałach prasowych odnaleźliśmy ponad 30 gier, które ukażą się na PS2. I daliśmy im całe 10 stron miejsca. str 27



FEAR EFFECT

Ta świetna cyberpunkowa przygodówka na PlayStation naprawdę jest warta swojej ceny. Mamy dla was recenzję, opis, dyskusję i plakat. początek - str 37

Mario Party 2 - str. 45
Druga część bardzo udanej próby przeniesienia gry planszowej na ekran telewizora. Gulash rzuca kośćmi.

Theme Park World - str.46
Zarządzanie wesołym miasteczkiem. Fajnie, że można testować rollercoastery! Jedzie Banan.

Alundra 2 - str. 70
Kolejny action-RPG na PlayStation. Jak zwykle w takich przypadkach mieczykiem macha Brat.

WWF Smackdown -str 64
Marcellus odnalazł wreszcie to, czego ciągle mu brakowało. Najlepszy wrestling na PlayStation.

Top Gear Rally 2 - str. 57
Nareszcie dobry racer terenowy na Nintendo 64. Nasz etatowy kierowca Joseph ,,tnie".

news

PREMIERA PLAYSTATION 2 06

raport

PLAYSTATION 2: W CO BĘDZIEMY GRAĆ 27

recenzje

ALUNDRA 2 70
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 62
CHINA 66
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC 66
DEADLY SKIES 61
DECEPTION 3: DARK DELUSION 69
DIE HARD TRILOGY 2 63
FEAR EFFECT 37
GET BASS: SEGA BASS FISHING 59
HYDRO THUNDER 65
NHL BLADES OF STEEL 2000 43
MARIO PARTY 2 45
NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 55
OVERBLOOD 2 68
RIDGE RACER 64 56
ROLLCAGE 2nd stage 58
STRIDER 2 60
SUPERBIKE 2000 64
THEME PARK WORLD 46
TOP GEAR RALLY 2 57
UEFA 2000 44
WORMS PINBALL 59
WWF SMACKDOWN 64

help!

ALUNDRA 2 74
FEAR EFFECT 83
SAGA FRONTIER 2 80
WWF SMACKDOWN 78
VAGRANT STORY cd 77
TIPS & TRICKS 86

redakcja

ARCADIA 90
ARCHIWALIA 94
COOL STUPH 98
FAQ 95
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 72
PRENUMERATA 93
RPGAMER 91
STARA SZKOŁA 88

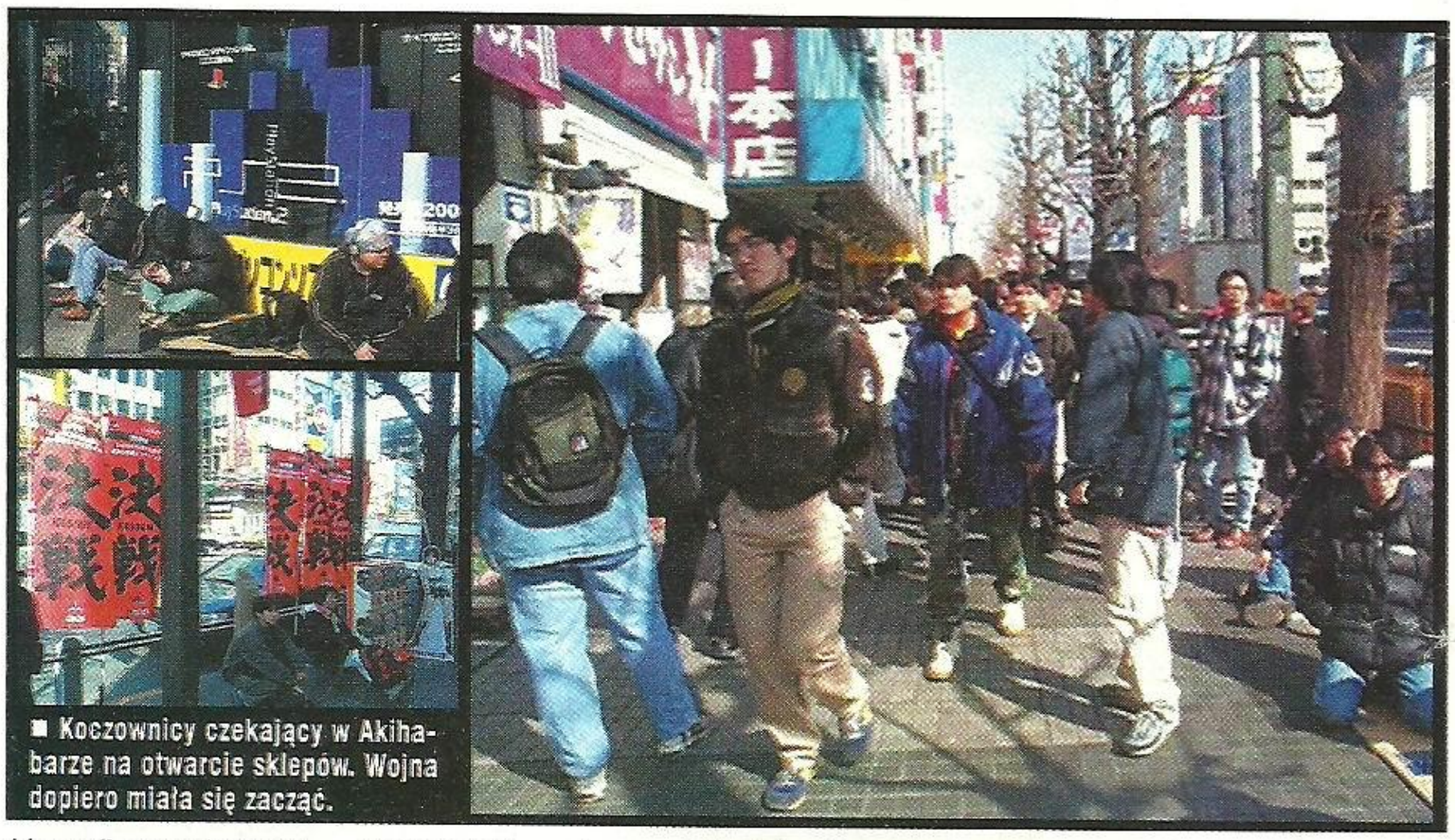
PSX Extreme 02.2000

NEWS

PlayStation 2

TOKIO PO RAZ KOLEJNY PRZEŻYŁO OBLĘŻENIE AMATORÓW ROZRYWKI VIDEO, KIEDY W AKIHABARZE, ELEKTRONICZNYM SERCU MIASTA, ZNOWU POJAWIŁY SIĘ TŁUMY LUDZI GOTOWE POŚWIĘCIĆ ZA NOWĄ KONSOLĘ NIE TYLKO PIENIĄDZE ALE TEŻ RESZTKI SNU I GODNOŚCI. TŁUMY KOCZOWNIKÓW LEŻĄCYCH NA ŚPIWORACH I TRZYMAJĄCYCH DISCMANY BYŁY JESZCZE WIĘKSZE NIŻ MIAŁO TO MIEJSCE W PRZYPADKU PREMIERY NOWEJ KONSOLI SEGI.

Pierwsze kolejki zaczęły tworzyć się już w czwartek 2 marca - nikt, kto nie skorzystał z możliwości preorderowania konsoli nie chciał ryzykować powrotu do domu z pustymi rękami. Ci z graczy zresztą, którzy mieli okazję to zrobić także leżeli na śpiworach przed sklepami. Jak to mawiają :"Kto na zimne dmucha...".
Dokładnie w przeddzień premiery - w piątek 3-ego poziom wytrzymałości zgromadzonych przed sklepami koczowników został wystawiony na próbę. Tuż, przed ich nosami do sklepów trafiły pierwsze partie towaru, który odtąd, przez kilkanaście godzin miał kusić ich tuż spoza sklepowych witryn, które oblegali. Inni, bardziej wyrozumiali właściciele sklepów dostawy otrzymali nieco wcześniej i zdecydowali się rozłożyć towar na półkach już po zmroku. Nie wystawiając zgromadzonych nałogowców na pokuszenie. Nie wszędzie zresztą obyło się bez kłopotów - przed sklepem Saurus kolejki ciągnęły się w sposób uniemożliwiający dostarczenie towaru. Do czasu aż udało się oporną gawiedź przesunąć.
Nietrudno domyślić się, że japońskie mass media nie pozostały na premierę PS2 ani ślepe, ani głuche. Praktycznie wszystkie większe dzienniki zamieściły materiały o nowej konsoli Sony, w telewizji strumień reklam gier na PS2 zmienił się w rzekę, a programy informacyjne naszpikowane były informacjami na temat nowej konsoli oraz relacjami z Akihabary.



■ Koczownicy czekający w Akihabarze na otwarcie sklepów. Wojna dopiero miała się zacząć.

Na dzień przed premierą kolejki stały się już nieznośnie długie - niemalże na granicy zakłócenia porządku publicznego. Świadomość, że nazajutrz już od godziny siódmej rano (w innych punktach - od dziewiątej) będzie można wejść w posiadanie nowego produktu Sony zelektryzowała wszystkich. Największy ubaw musieli mieć goście zatrudnieni jako wskaźniki końca kolejki. Ludzie ustawiali się bowiem w tak długich ogonach, że przy większych sklepach, na samym końcu kolejki (z którego nie widać było już nawet sklepu) stawał gość z tabliczką z napisem "Tak, to już jest koniec kolejki". Japonia to prawdziwy kraj możliwości...
Tego samego dnia stała się dosyć ciekawa rzecz - do kilku punktów sprzedaży na Akihabarze trafiły piękne bukiety kwiatów będące, jak się okazało, dowodami uznania dla Sony oraz jej nowego produktu. Kwiecisty hołd złożyły między innymi Square (dołączony został liścik ze słowami uznania szefa firmy) Konami, Capcom oraz SNK. Nazajutrz zaś stało się nieuniknione. Sklepy otworzyły swe podwoje, a do wnętrza uderzyły tłumy spragnionych fanów.
Szacuje się, że do co większych sklepów, zaraz po ich otwarciu, dostać się naraz próbowało 500-800 osób. Nie mogło obyć się więc bez interwencji policji, która musiała wspierać bezradną wobec takich tłumów obsługę. Zresztą niezbędna okazała się też interwencja japońskiej drogówki, gdyż ruch na kilku ulicach w Shinjuku (dzielnica Tokio) został całkowicie sparaliżowany zaraz po otwarciu pobliskich sklepów. Przyczyną takiego zamieszania, oprócz zdrowej i naturalnej chęci jak najszybszego wejścia w posiadanie nowego sprzętu wraz z grami, był fakt, iż sklepy nie potrafiły określić ile konsol trafi na ich półki. A ten element niepewności w sercach graczy wystarczył by pchnąć część miasta na granicę zamieszek. Jak się później okazało obawy graczy były w pełni uzasadnione. Zapotrzebowanie sklepów było tak duże, że mniejsze punkty dostały po 10-20 konsol, a te większe 50-70. Co po prostu nie mogło wystarczyć. Z czego dobitnie zdawali sobie sprawę zdesperowani widzowie, którzy byli świadkami dostaw z dnia poprzedniego.
A potem zrobiło się normalnie. Kolejki rozładowały się dosyć szybko. Zadowoleni gracze w ciszy i kontemplacji wracali do swych domków, w których setki tysięcy małych światełek oznaczające włączenie konsoli zaczęły mrugać radośnie na niebiesko i zielono. Niezadowoleni gracze wskakiwali zaś na swoje motorki, rowerki i do samochodzików po czym pędzili do najbliższych sklepów. Aby zaraz po chwili powtórzyć manewr.
Dla dopełnienia formalności należy dodać, że nie wszyscy gracze dotarli ze swoimi nowymi konsolami do domów. Odnotowano kilka przypadków rozboju w biały dzień, kiedy desperaci, którzy nie mogli pozwolić sobie na wydanie tych czterdziestu kilku tysięcy jenów zwyczajnie napadali na wracających do domów, tymczasowych właścicieli nowych PS2, pozbawiając ich nowiutkich, zapakowanych jeszcze konsol. Z bardziej optymistycznych akcji należałoby wspomnieć o sześcioletniej dziewczynce, którą napadł w odludnym miejscu jakiś gość. Mała zaczęła wrzeszczeć, na odsiecz przyszedł jej przechodzący w pobliżu człowiek i spłoszył napastnika. Należy jednak dodać, że nie wszyscy mieli takie szczęście.

Sprzedaż w pierwszych dniach

6 Marca Sony podało oficjalnie do wiadomości, że w ciągu dwóch dni sprzedało się 980 tysięcy nowych PS-ów. Jest to najlepszy w historii konsol wynik. Jednak trzeba pamiętać, że Sony zadeklarowało się sprzedać milion już pierwszego dnia (jeszcze w zeszłym roku mówiło zaś coś o dwóch milionach). Sprzedaż oprogramowania wypadła nie mniej słabo, gdyż szacuje się, że statystycznie na jedną sprzedaną konsolę przypadają trzy gry. Najczęściej wybieranymi były naturalnie RIDGE RACER V i STREET FIGHTER EX3, dalej już łeb w łeb szły KESSEN oraz DRUM MANIA. Oprócz tego, w dniu launchu dostępne były tez STEPPING SELECTION (gra Jaleco w rodzaju DANCE DANCE REVOLUTION z kawałkami Britney Spears i Backstreet Boys), nasz ulubiony A-TRAIN 6 (symulator pociągu firmy Artdink), ETERNAL RING (rpg z From Software), oraz MORITA SHOGI i KARINOKI SHOGI, o których od razu możemy wszyscy zapomnieć. Na marginesie dodam tylko, że sprzedaż filmów na DVD w Japonii także podskoczyła.
Premiera PS2 była też pionierską w historii konsol z jeszcze innego powodu. Otóż oprócz konsol sprzedawanych poprzez sieci sklepów, Sony po raz pierwszy wykorzystało internet do sprzedaży konsoli. Osiągając przy tym całkiem niezły wynik - 600 000 jednostek sprzedano w sklepach zwykłych, a 380 000 - przez jeden sklep, ale niezwykły, bo internetowy. Jak się okazało, system zabezpieczeń niemal natychmiast został sprawdzony przez hackerów, którzy 2 Marca włamali się na stronę PlayStation 2 i weszli w posiadanie danych części klientów Sony. Podobno nie udało się im zdobyć danych dotyczących kart kredytowych, a Sony pospieszyło z przeprosinami i informacją o poprawieniu systemu zabezpieczeń.
Inna sprawa, że nie zazdroszczę japońskim listonoszom najbliższych kilku-kilkunastu dni. No i nie ma się co oszukiwać - zakupione przez internet konsole nie trafią do wszystkich w tym samym czasie. Za to pewnością ich nie zabraknie.
Ciekawe czy inne firmy pójdą w ślady Sony i przed premierą otworzą podwoje swych sklepów online? Z jednej strony korzystając z nich ma się pewność, że konsol nie zabraknie, ale z drugiej - jej dostawa nie jest natychmiastowa.
Podsumowując, jest to bezsprzecznie największa premiera systemu video na świecie.

PS2 maszyną dla szpiegów

W wypowiedzi dla Associated Press z 7 Marca 2000, urzędnicy państwowi oraz przedstawiciele Sony oznajmili, że eksport konsol PS2 bez ważnego zezwolenia udzielonego przez Japońskie Ministerstwo Handlu jest zabroniony. Główną przyczyną jest tutaj skomplikowana technologia szyfrowania danych zastosowana w PS2 oraz kartach pamięci 8 MB. Po raz pierwszy w historii objęta takim zakazem została konsola - do tej pory podobne zaświadczenia wydawane musiały być w przypadku bardzo skomplikowanych urządzeń elektronicznych, czujników i komputerów.
Najśmieszniejsze jest to, że Sony będzie musiało uzyskać pozwolenie krajowego Ministerstwa Handlu na produkcję własnego sprzętu w Stanach i Europie. Dziwny kraj ta Japonia...

n Oczekiwanie zbliża się ku końcowi - konsole przyjechały do sklepów. Obsługa ładuje gry na wystawę i za chwilę otworzy drzwi do sklepów. Czy też może nazajutrz?

n Już! Od samego wejścia witają graczy reklamy i cena, która nie okazała się dla Japończyków odstraszająca. Można było pomacać i pograć przed zakupem.

n Kwiaty, czyli hołd lenny złożony Sony przez developerów i dystrybutorów. Z prawej - Ken Kutaragi, ojciec PlayStation - na ulicach Tokio. It's showtime!

Problemy

Powinniśmy się już powoli przyzwyczajać, że premiera nowej konsoli ma zarówno swoje blaski jak i cienie. Z pewnością na pierwszy ogień idzie niedostateczna ilość konsol w dniu premiery. Akihabara i co bardziej znane sklepy w Tokio zostały z konsol oczyszczone bardzo szybko, ale mniejsze sklepiki oraz te na peryferiach ponoć są zastawione niebieskimi pudełkami i problemu z nabyciem nowego PeeSiaka po prostu nie ma. Czyżby więc zawiodła dystrybucja? Trudno powiedzieć.

Na pewno jednak to jeszcze nie wszystko. Drugim, poważnym bardzo problemem okazały się wadliwe karty.

Pierwsze informacje na temat problemów pojawiły się już siódmego Marca. Tego samego dnia poszły plotki, że SCEI zapowiedziało wycofanie ze sprzedaży wszystkich 8-megabajtowych kart pamięci. Jako powód podawano kłopoty z zapisywaniem danych. Okazuje się, że część użytkowników miała poważne kłopoty z kartami przy odtwarzaniu filmów DVD. Jak zapewne pamiętacie, aby umożliwić sobie odtwarzanie filmów na DVD należy najpierw przegrać na kartę pamięci odpowiedni sterownik (jest on umieszczony na płycie znajdującej się w zestawie z konsolą). No więc problem polegał na tym, że sterownik nagrany na karcie pamięci w tajemniczy sposób znikał pod wpływem zapisywania stanów gry z RIDGE RACER V.

Informację na temat decyzji Sony do wiadomości publicznej podała szacowna firma NCS zajmująca się sprzedażą internetową. W sumie żadna katastrofa się nie dzieje, bo sterownik można od razu znowu zgrać na kartę z płyty, ale niewątpliwie szefostwo Sony niespecjalnie ucieszyło się na myśl, że już w trzy dni po premierze okazało się, że z nową konsolą (a raczej kartą lub save'ami z gry) coś jest nie tak. Problem nie dotyka jednak wszystkich użytkowników - skala zjawiska nie jest jeszcze znana, a cała sprawa jest przez Sony badana (nie wiadomo nawet czy zawiniła karta, co bardziej prawdopodobne, czy też może coś jest nie tak z save'ami do RRV lub sterownikiem). Uwagę co bardziej czujnych czytelników powinien już mniej więcej w tym momencie zastanowić fakt, iż decyzję na temat wycofania kart podjętą przez SCEI do wiadomości podała firma NCS. I bardzo słusznie.

Już 9 Marca pani rzecznik Sony of America udzieliła wywiadu internetowemu site'owi Daily Radar, w którym powiedziała, że Sony nie rozpoczęło żadnej akcji wycofywania 8-megowych kart pamięci. A jakie podała wytłumaczenie? "Sony nie wycofuje kart pamięci. A problemem jest jedynie to, że nie udało się nam ich wyprodukować w odpowiedniej ilości z powodu wyczerpania zapasu części do ich produkcji". Z tej przyczyny na mniej więcej dziesięć dni ustanie sprzedaż kart pamięci o pojemności 8MB. Reuters podaje, że problemy zgłosiło 340 osób. Ile nie zgłosiło? Ciężko powiedzieć. Ale z kolei w skali miliona użytkowników jest to naprawdę mało. Naprawdę, naprawdę mało. Ale już w skali 12,300 ogólnych uwag jakie Sony od premiery otrzymało - jest to już całe 3%. Jakby na domiar tego, ludzie z Daily Radar mieli dokładnie ten sam problem, ze sterownikiem karty vs. Save'y do RRV. Co potwierdza, że sytuacja taka rzeczywiście ma miejsce. Potwierdzenie tej opinii przyszło także ze strony właścicieli sklepów, którzy mówią o drugiej partii kart pamięci, która powinna do nich trafić pod koniec Marca.

Inne głosy donoszą o kłopotach z odtwarzaniem filmów DVD. Gracze zgłaszali problemy z dźwiękiem, zamrażeniem ekranu, przegrzewaniem systemu (czyli, biorąc pod uwagę te dwa ostatnie problemy - statystycznie PS2 jest w porządku), przeskakiwaniem filmów i tym podobnych. Pojawiały się także kłopoty z bootowaniem systemu na niektórych egzemplarzach konsoli, jeżeli przed jej uruchomieniem, do środka najpierw wsunięta była karta pamięci. A tak robi przecież niemal każdy. Dziwna sprawa. Mało? No to jeszcze dodam, że kłopoty z odtwarzaniem dźwięku mają Soniaki stawiane w pozycji pionowej. Bonus: w pewnych rejonach PlayStation 2 nie czytało płyt DVD z regionu 2.

Dobra może cos bardziej optymistycznego. Sony PlayStation 2 jest produkowane w różnych zakładach - m.in. tak prężnych kombinatach jak S-Kisarazu, S-Kohda i S-Minokamo. Czujni dziennikarze wytropili, że wadliwe Playe mające wspomniane problemy pochodzą z partii wyprodukowanej przez S-Kisarazu (odtwarzanie dźwięku w pozycji pionowej i pewne kłopoty z czytnikiem). Coś powinno się więc zmienić. Ogłoszono także, że w sumie dwadzieścia japońskich gier ze starego PSX-a nie będzie działało na PS2. Poprzednio wiadomo było o szesnastu, więc nie zmienia to za bardzo sytuacji. Dodatkowo cztery nowe tytuły nie są niczym szczególnym: to TEKKEN 3, RESIDENT EVIL 3 oraz FINAL FANTASY VII i VIII.

Dobra to żart. Nie wiemy jakie cztery gry nie będą współpracowały z japońskim PlayStation2, ale raczej nie będzie co załamywać rąk. Tym bardziej, że ta dwudziestka to zaledwie kropla w morzu.

Te wszystkie problemy znaczą w sumie bardzo niewiele jeżeli pod uwagę weźmie się skalę przedsięwzięcia jakiego podjęło się Sony. PS2 miał największy launch w historii konsol i zapowiada się, że premiera amerykańska także będzie największą na tamtym kontynencie. Ale uwagę zwraca pewna mało ciekawa tendencja.

Wyobraźcie sobie launch PS3 (czy DC2) za pięć-sześć lat. W dniu premiery sprzedaż sześciu milionów konsol, z czego trzydzieści tysięcy trafia na rynek z zawirusowanymi kartami pamięci, siedem tysięcy ma wbudowany czytnik z PSX-a (Saturna w z DC2), a nieznana bliżej liczba konsol (zgłoszenia wciąż napływają) działa tylko przy wyłączonym telewizorze. Nieprawdopodobne? Bardzo bym chciał...

Ken Sez

Niech relację uzupełni komentarz Kena Kutaragiego - ojca PlayStation i PlayStation 2. Ken był oczywiście bardzo zadowolony z wrzawy wokół nowej konsoli Sony. Przynajmniej jeżeli chodzi o sąsiednią stronę naszego raportu. Poproszony o komentarz na temat launchu, powiedział: "Pięć lat temu nie było tu tylu ludzi. A dzisiaj - rankiem byłem w Shinjuku, Shibuyi, Akihabarze i byłem zaskoczony liczbą ludzi zainteresowanych kupnem PlayStation 2 oraz uwagą, jaką na całym wydarzeniu skupiali bardzo liczni przedstawiciele mediów. (...) Robiąca wrażenie liczba dziennikarzy pokazuje, że wszyscy i wszystkie środki masowego przekazu koncentrują swoja uwagę na PS2 i jestem z tego bardzo zadowolony. Na szczęście dzisiaj nie pada śnieg ani deszcz, ale jest zimno więc mam nadzieję, że wszyscy czekający szybko dostaną swoje PlayStation 2 i będą mogli zagrać.". ■

X-BOX oficjalnie!

BILL GATES DAŁ SONY PIĘĆ DNI. PO CZYM W PORANNYM WYDANIU WIADOMOŚCI, DZIEWIĄTEGO MARCA POINFORMOWAŁ ŚWIAT O NIEPRAWDOPODOBNIE TAJNYM PROJEKCIE NAZWANYM X-BOX. ZNANYM RÓWNIEŻ JAKO NAJGORZEJ SKRYWANY SEKRET ŚWIATA ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI.

O X-Boxie słychać było już sporo i to od dłuższego czasu - sypali nawet developerzy zamieszani w produkcję nowych gier. Jednak wypowiedzi z samej góry Microsoftu cały czas nie było. Aż do dnia, kiedy ulubiony Bill całego komputerowego świata pojawił się w telewizji. Premiera konsoli ma nastąpić na jesieni 2001 roku. Widać więc, że oficjalnie przesunięta na ten sam rok premiera Dolphina będzie zagrożona. Poparcie dla nowej konsoli Małego Miękkiego wyraziły takie firmy jak Capcom, Konami, Koei, Enix, Namco oraz liczni developerzy i wydawcy od dawna obecni na rynku komputerowym. O tytułach gier nie wiadomo jeszcze zbyt wiele, ale podobno już powstaje TONY HAWK'S PRO SKATER oraz gra o roboczym tytule METAL GEAR SOLID REMIX, która ma być gotowa w momencie premiery konsoli. Ktoś pytał o dobre tytuły przy launchu?

W skromnej wypowiedzi Billa nie mogło zabraknąć stwierdzenia, że nowa platforma Microsoftu będzie dwa razy lepsza niż jakakolwiek inna konsola dostępna na rynku. Z kolei wiceprezydent Microsoftu, Rick Thompson w wywiadzie udzielonym 11 Marca mówił już o tym, że X-Box będzie trzykrotnie potężniejszy od innych platform, ale to tylko detal. Gates poinformował także, że developers kity już trafiły w stosowne ręce, tak aby producenci gier mogli się z nimi oswoić i przygotować atrakcyjne tytuły na premierę sprzętu. W sumie chłopaki mają ponad rok, więc możemy być dobrej myśli. W sprawie X-Boxa zdążyli wypowiedzieć się już przedstawiciele takich firm jak Take Two, Rockstar Games, Infogrames, Midway, Acclaim, Konami i Sierra Studios - wszyscy w bardzo pochlebnych słowach wyrażając swoją opinię na temat X-Pudełka. Gates nie mógł oczywiście przestraszyć PeCeciarzy wobec czego pospieszył z zapewnieniem, że X-Box nie będzie stanowił konkurencji dla komputerów osobistych, a raczej będzie je uzupełniał jako narzędzie do zabawy, a nie do pracy. "Widzimy X-Boxa w living-roomach w domu. PeCety będą zaś pojawiać się w reszcie". To niezgrabnie przetłumaczone zdanie oddaje sens wypowiedzi oraz zdradza jaka przyszłość szykuje dla nas Microsoft. W dużym pokoju - X-Box, na biurku - PeCet z kamerą do wideokonferencji, mały stoliczek obok - drukarka, łazienka - fotokomórka do spuszczania wody, w kuchni - elektroniczny toster z opiekaczem... A na wszystkim - sympatyczne, dziewięcioliterowe słówko z dużym "M" na początku.

W sumie wystąpienie Gatesa było typowym laniem wody bez żadnych konkretów. Te zaś zostały podane już na Games Developer Conference w San Jose, 17 marca 2000. Podano na niej specyfikację nowej konsoli oraz zaprezentowano dema techniczne będące pokazem możliwości nowego sprzętu. Demonstracje robiły wrażenie, ale dla niewprawnego oka są porównywalne do demonstracji mocy PS2. Oczywiście pokaz składał się z animacji real-time'owych jakością dorównujących animacjom renderowanym na potężnych stacjach graficznych. Jak podano do wiadomości, przygotowanie owych prezentacji jest bardzo mało czasochłonne - przysiadł nad nimi grafik, któremu poszczególne demka zajęły po dniu pracy.

Ostatnia, najważniejsza chyba sprawa to kwestia ceny konsoli. Na razie nie została jeszcze podana do wiadomości, ale eksperci szacują, że wyniesie około 300 dolarów.
X-Box rzeczywiście może sporo namieszać na rynku. Wiadomo już, że prace nad nowymi tytułami coraz bardziej się wydłużają, a tytuły takie jak LEGEND OF ZELDA czy SHENMUE pochłaniają ogromne nakłady pracy i czasu (czyli pieniędzy). Microsoft twierdzi, że tworzenie gier na X-Boxa będzie prawdziwą przyjemnością - mająca już bardzo długą tradycję technologia tworzenia gier na PeCety oraz biblioteki narzędziowe Direct-X mają przyspieszyć proces przygotowywania nowych gier. Choć nie ma się co oszukiwać - na PeCetach także nie brakuje gier robionych całymi latami. Seamus Blackley (człowiek stojący za technologią X-Boxa) twierdzi wręcz, że pierwsza konsola Microsoftu ma być skierowana do "artystów i skoncentrowanych na designie osób, a nie programistów". Programiści są tu więc synonimem rzemieślników dłubiących mozolnie przy coraz to nowszych enginach.

Brzmi to optymistycznie. Zobaczymy czy się sprawdzi w rzeczywistości. Jeszcze na koniec cytat z ust pana Blackleya:" X-Box to konsola, która mówi: tak". Oczywiście chodzi o stopień przyjazności dla użytkownika i programisty, ale nie mogłem oprzeć się pokusie zaprezentowania tego łatwego do różnorakiej interpretacji fragmentu wypowiedzi.

KONIEC WSPÓŁPRACY

Jak się okazuje stosunki Segi z Microsoftem mogą ulec pewnemu ochłodzeniu. Jeszcze do niedawna głośno było o tym, że Sega ma zamiar wspomóc konsolę Microsoftu już na starcie, poprzez uczynienie obydwóch platform kompatybilnymi. Szóstego marca Sega zrezygnowała jednak ze wspierania komputerowej megakorporacji. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest to, że opłaty za korzystanie z systemu operacyjnego Windows CE oraz przystosowania X-Boxa do tego, aby był kompatybilny z Dreamcastem okazały się zbyt wysokie.

REAKCJA KONKURENCJI

"To była kolejna świetna marketingowa prezentacja produktu, który pojawi się za dwa lata" powiedział Szef Marketingu i Public Relations Segi Charles Bellfield. Z kolei w usta pewnego pracownika Sony wkłada się słowa: "Tak mi ulżyło. Myślę, że właśnie odnieśliśmy zwycięstwo". Oficjalny komunikat Sony miał już jednak inny wydźwięk:"Jako światowy lider tego segmentu cieszymy się z konkurowania z Microsoftem. (...) Z tej prezentacji jasno wynika to, że Microsoft upatruje w tej branży lukratywny i ekscytujący nowy rynek."

WNIOSKI

Każdy może sobie myśleć co chce, ale dobrze stało się dla graczy, że Microsoft wchodzi w konsole. Pomijam już fakt ogromnej konkurencji jaka wytworzy się na rynku. Pomijam już nawet fakt, że konsola będzie kompatybilna ze starymi PeCetowymi grami (nie wiadomo tylko jeszcze z iloma i jakimi). Trzeba przyznać, że specyfikacja robi wrażenie, a z pewnością do dnia premiery zostanie jeszcze zmodyfikowana i zaktualizowana. Poza tym wprowadzając zunifikowany system, który nie będzie przechodził gruntownych zmian architekturalnych co dwa-trzy miesiące (patrz - PeCety) pozwoli developerom na większe skoncentrowanie się na jakości gier, zamiast bawienia się z dostosowywaniem ich do setek sterowników wszystkiego. A i tak się to nie udaje, i premiery gier stają się de facto ostatnia fazą zaawansowanych beta-testów gry na szeroką skalę. Czego wynikami są liczne, puszczane w tydzień-dwa po premierze gry patche. Ten koszmar nie będzie, miejmy nadzieję, mieć miejsca w przypadku X-Boxa. Może nawet przeklinany Microsoft zyska sobie popularność wśród graczy. Wiem, absurdalna myśl, ale wszystko przed nami... ■

■ **Oficjalne logo nowej konsoli. Ale może się jeszcze zmienić.**

■ **William Gates III zapowiada wejście firmy na rynek konsol w trakcie wywiadu udzielonego stacji telewizyjnej CNN.**

■ **Pierwsze demo techniczne: wielki mech i jego pilot(ka). Grafika real-time.**

	X-Box	Playstation 2
CPU	600 MHz Intel	300 MHz
Procesor graficzny	300 MHz nVidia X-Chip	150 MHz Sony Emotion Engine
Pamięć (w sumie)	64 MB	38 MB
Szyna	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec
Polygony (w milionach)	300 M/sec	66 M/sec
Nośniki	4x DVD, 8 GB HDD 8 MB karta pamięci	2X DVD, 8 MB karta 8 MB karta pamięci
Stałe łącze z Internetem	Wbudowane	Po rozszerzeniu
Oglądanie filmów DVD	Wbudowane	Specjalny program musi być na karcie pamięci

■ **Od samego początku nie ulega wątpliwości którą z firm Microsoft uważa za swojego największego konkurenta. Oto wykonane przez tę firmę porównanie konsoli X-Box z drugą PlayStacją. O rany, będzie ostra wojna.**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETALICZNA I HURTOWA

World Games

P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2

ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

tel. 0-601-301-844 (od 10°° do 20°°)

e-mail: wgames@polbox.com

www.polbox.pl/w/wgames

Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.

SONY PLAYSTATION

Caramgeddon	195,-
Colin McRae Rally 2	TEL.
Crash Team Racing	195,-
Die Hard Trilogy 2	TEL.
Dune 2000	195,-
Dino Crisis	195,-
Eagle One Harrier Attack	195,-
Ehrgeiz	195,-
Final Fantasy 8	195,-
Fighting Force 2	195,-
Fifa 2000	195,-
GTA 2	195,-
Medal Of Honor	195,-
Mission Impossible	195,-
Championship Motocrss	149,-
MTV Snowboarding	195,-
NBA Live 2000	195,-
Rainbow Six	195,-
Ready 2 Rumble	195,-
Spyro 2	195,-
Spec Ops	195,-
Syphon Filter 2	195,-
Rally Championship	195,-
Tomb Raider 4	195,-
Tomorrow Never Dies	195,-
Trasher Skate & Destroy	195,-
UEFA Striker	195,-
World Touring Cars	TEL.
Quake 2	195,-

DREAMCAST

Ecco the Dolphin	245,-
ECW Hardcore Revol.	245,-
Fighting Force 2	245,-
House Of The Death 2	TEL.
Metropolis Street Racer	245,-
Ready 2 Rumble	245,-
Red Dog	245,-
Shadow Man	245,-
Soul Fighter	245,-
Speed Devils	245,-
South Park	245,-
Sonic Adventure	245,-
Sega Rally 2	245,-
Snow Surfers	245,-
UEFA Striker	245,-
Virtua Fighter 3tb	245,-
V8: 2nd Offence	245,-

NINTENDO 64

ECW Hardcore Revol.	259,-
Fighting Force	279,-
Pokemon Stadium	TEL.
Super Smash Bros.	259,-
South Park Rally	259,-
Tony Hawk 64	TEL.
Toy Story 2	259,-
Top Gear Hyper Bike	259,-
Top Gear Rally 2	259,-
V8: 2nd Offence	259,-

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.

/model 7502/
Final Fantasy VII
GRATIS

+ GRA

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SKUP ORAZ
SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I KONSOL

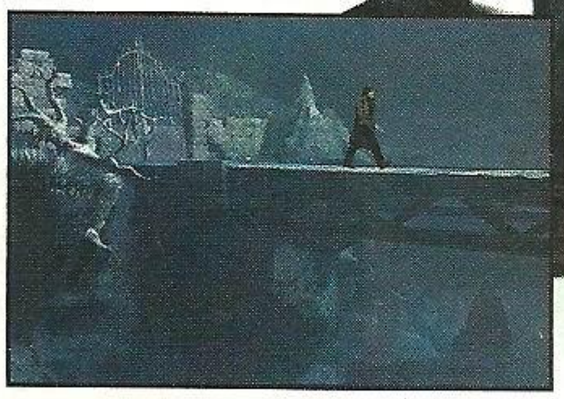
Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

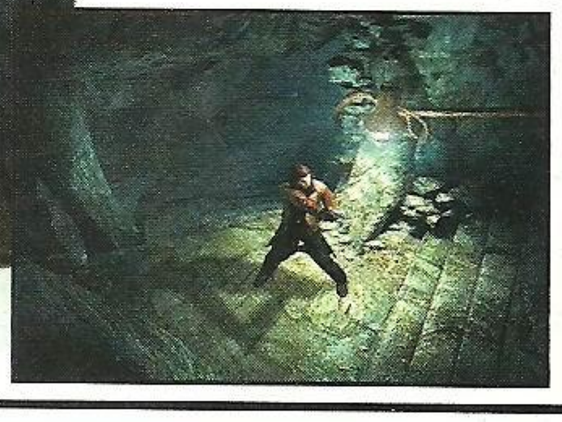
Alone in the Dark

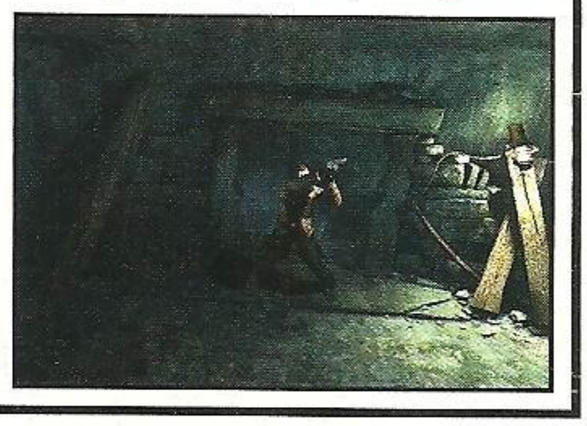
WYWOŁANE NASZYM ZOMBIAKOWATYM NUMEREM, NICZYM DŻDŻOWNICE PO DESZCZU POJAWIAĆ ZACZĘŁY SIĘ INFORMACJE O PRZYGODACH EDWARDA CARNBY'EGO W NOWEJ GRZE Z SERII ALONE IN THE DARK.

No więc będzie to czwarta część cyklu, ale developerzy - nieznana dotychczas firma Darkworks odżegnuje się od poprzednich tytułów tak bardzo jak tylko może, pozostając jednocześnie w ramach cyklu przygód dzielnego detektywa zajmującego się tym co ma macki i jest paranormalne.
Słowem wyjaśnienia - to seria ALONE IN THE DARK była protoplastą gatunku survival horror na którym oparł się później z takim powodzeniem team Capcomu. Sam ALONE pojawił się na PSX-ie w 1996 roku, ale nie odniósł specjalnego sukcesu. Wszystkie poprzednie części gry były osadzone w środowisku trójwymiarowym, które najłatwiej byłoby nazwać rdzennie polygonalnym. I dosyć surowym. Postacie nie były złożone ze specjalnie dużej liczby wieloboków, a niezbyt zaawansowana obróbka tych ostatnich zaowocowała specyficzną grafiką ciekawą jak na tamte, ale dosyć prymitywną jak na obecne czasy.
Nowy ALONE IN THE DARK zrywa z tą tendencją na co liczne dowody znajdziecie poniżej.
Po pierwsze - pomimo, że bohaterem wciąż jest Edward Carnby, to żaden z was nie rozpozna w nowym, długowłosym bohaterze odzianym w długi płaszcz dawnego, jowialnego i korpulentnego jegomościa jakim był "stary" Carnby. Ten bardziej przypomina prawdziwego luzaka i bardziej chyba nadaje się do kopania tyłków stworom nie z tej ziemi.
Druga różnica to grafika. Skok jakościowy jaki dokonał się na przykładzie tej gry jest niesamowity. Zachwycająco przerażający wygląd lokacji powodujący gęsią skórkę doskonale wpasowuje się gdzieś pomiędzy realistyczną atmosferę RESIDENTA, a szaleńczy

wystrój wnętrz z SILENT HILL. Podobnie zresztą jak ten drugi tytuł - AITD będzie bazował na charakterystycznej palecie kolorów (do tej pory przeraża mnie wspomnienie rdzawych barw miasteczka Silent Hill) - tutaj z kolei są to kolory zimne i mroczne sprawiające wrażenie wilgoci i chłodu (i słusznie, bo akcja ma miejsce w czasie zimy). A propos grafiki - w grze zastosowany został też niespotykany dotychczas zabieg ożywiania renderowanych lokacji. Po raz trzeci muszę posłużyć się przykładem SILENT HILL. Otóż zarówno jak w tamtym przeboju Konami, gdzie kluczową rolę odgrywała latarka, tak i w najnowszej produkcji Darkworks trzeba będzie sobie świecić. Jednak o ile wszystkie lokacje mają być zaledwie renderami, to pod wpływem padania na nie światła mają sprawiać wrażenie trójwymiarowych. Już brzmi to intrygująco - zobaczymy jak zaprezentuje się w rzeczywistości.
Akcja gry sprowadza naszego bohatera na tajemniczą wyspę, na której jak się okazuje, żywot swój zakończył najlepszy przyjaciel Carnby'ego. Detektyw wyrusza na rozwiązanie zagadki morderstwa. Po przybyciu na miejsce dowiaduje się, że Charles Fiske (to ten martwy kumpel) szukał pewnych tajemniczych kamiennych tablic, na których zawarte zostało zaklęcie otwierające drogę do potężnych i straszliwych sekretów. Nie będę ukrywał, że zgon Charlesa da się jakoś z owymi tablicami połączyć. Potwory wyskakujące zewsząd na naszego bohatera - również.
Akcja nie powinna specjalnie różnić się od schematu poszukiwania przedmiotów i broni oraz walczenia z coraz to innymi potworami, ale tego właśnie po survival horrorach oczekujemy. A ALONE IN THE DARK czekający wciąż na podtytuł zamiast cyferki - ma prawo być postrzegany jako honorowy członek loży tego gatunku. **[PSX i DC, screeny z DC]**





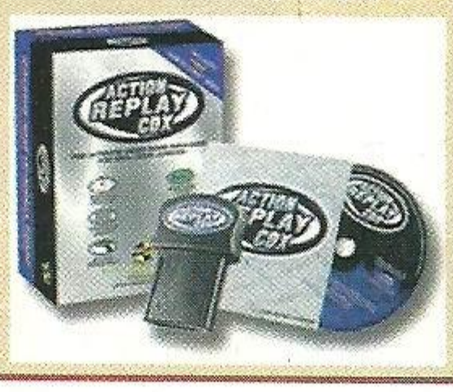


Newsflash
co tam słychać w wielkim świecie

■ Oto przykład tego, co w USA mogą zdziałać zastępy solidnie wyszkolonych prawników. Po kilku sygnałach od zaniepokojonych rodziców, których dzieci nadwerężały sobie ręce grając w MARIO PARTY, sprawą zainteresował się urząd stanu Nowy Jork. Prawnicy obarczyli winą za ten stan rzeczy producenta gry - Nintendo - i zmusili firmę do wysłania 1.2 miliona par specjalnych rękawiczek (podobnych do tych, w których występują ciężarowcy) do wszystkich osób, które kupiły MARIO PARTY i wysłały karty rejestracyjne. Nintendo twierdzi, że całkowity koszt operacji wyniesie mniej więcej **80 milionów** dolarów. Plus koszty postępowania sądowego - marne 75 tysięcy. Ameryka to niesamowity kraj.

■ W dniach, w których Bill Gates zdecydował się storpedować premierę PS2 informacjami o X-Box, także i Nintendo postanowiło podgrzać atmosferę wokół swojej przyszłej konsoli - Dolphina. Uczyniła to we właściwy dla tej firmy sposób, mianowicie ogłaszając opóźnienie. Zamiast w 2000, konsola Dolphin w USA i Europie pojawi się więc w "pierwszej połowie 2001 roku." Eeehhh.

■ Już niedługo firma Interact, producent przystawki GameShark (której europejskim odpowiednikiem jest Action Replay) wypuści specjalną wersję swojego urządzenia przystosowaną do pracy z Dreamcastem. ACTION REPLAY CDX będzie przypominać kartę pamięci, a



w skład pakietu wchodzić będzie jeszcze płytka z bonusami. Co więcej - dzięki sieciowym możliwościom Dreamcasta, ponoć będzie można bezpośrednio wrzucać kody z netu, bez nużącego wstukiwania.

■ Pod koniec lutego, w Londynie odbyło się spotkanie, na którym pojawili się zarówno przedstawiciele większości firm wydających gry na PSX'a, jak i oficjele z Sony. W związku z rychłym nadejściem PlayStation 2 na Stary Kontynent wszystkie firmy planują znaczną obniżkę cen gier na pierwsze PlayStation. Według zaproponowanego przez Sony nowego modelu finansowego, nowe gry miałyby kosztować 10 funtów (60 zł) za przeciętną, lub starszą pozycję, a 20-25 funtów (120-150 zł)za supernówki i superhity. Porozumienie zostało zawarte i teraz tylko wypada czekać na efekty.

■ Paradox Entertainment, autorzy nie wydanego legalnie THRILL KILL zabrali się do roboty nad nową pozycją. Zatytułowana ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS gra ma być... Yep, fighterem z dużymi robotami. Gra ma się pojawić już w listopadzie.

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

PS/PC TWIN TURBO

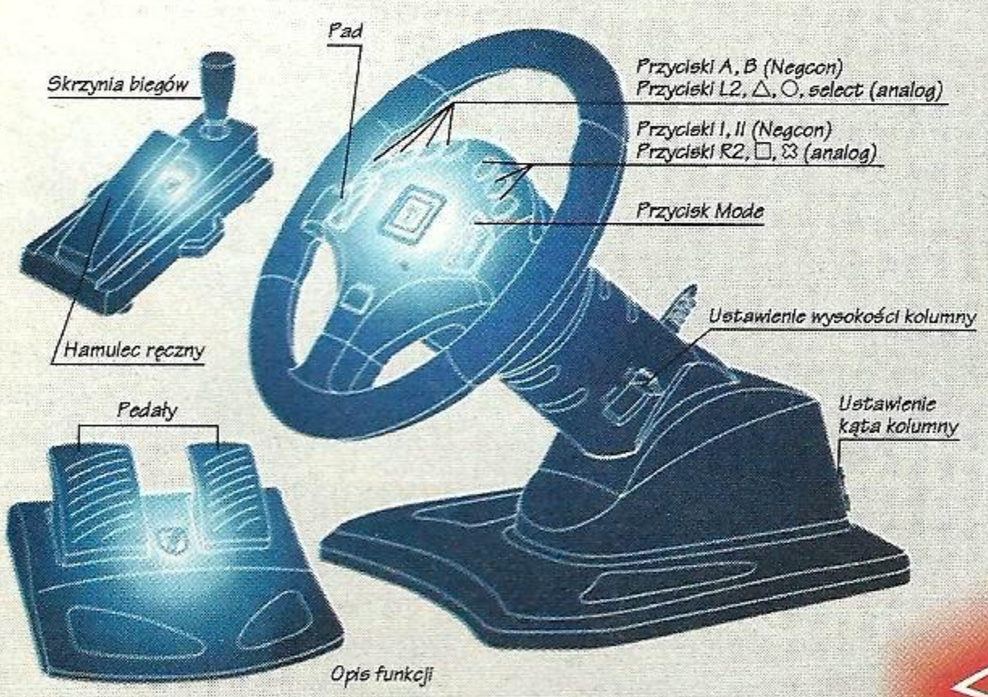
Nowość

UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

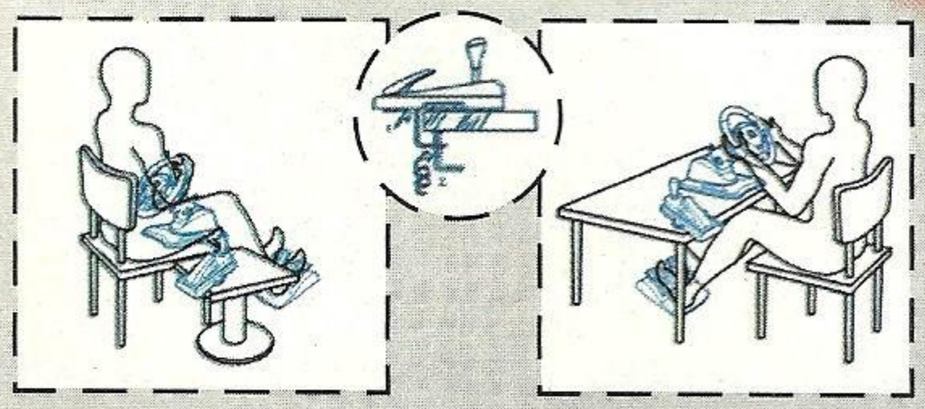
„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Technologia TILT – wychyły, emocje...

139 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Joypad do PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Sterowanie również za pomocą wychyłów kontrolera
- Działa ze wszystkimi grami
- Autofire, Slow i programowanie

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

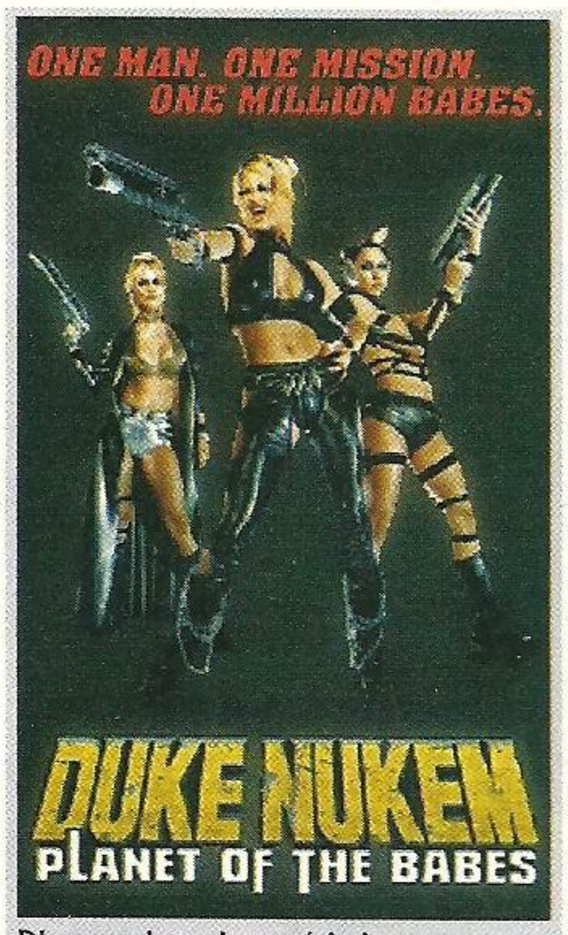
MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

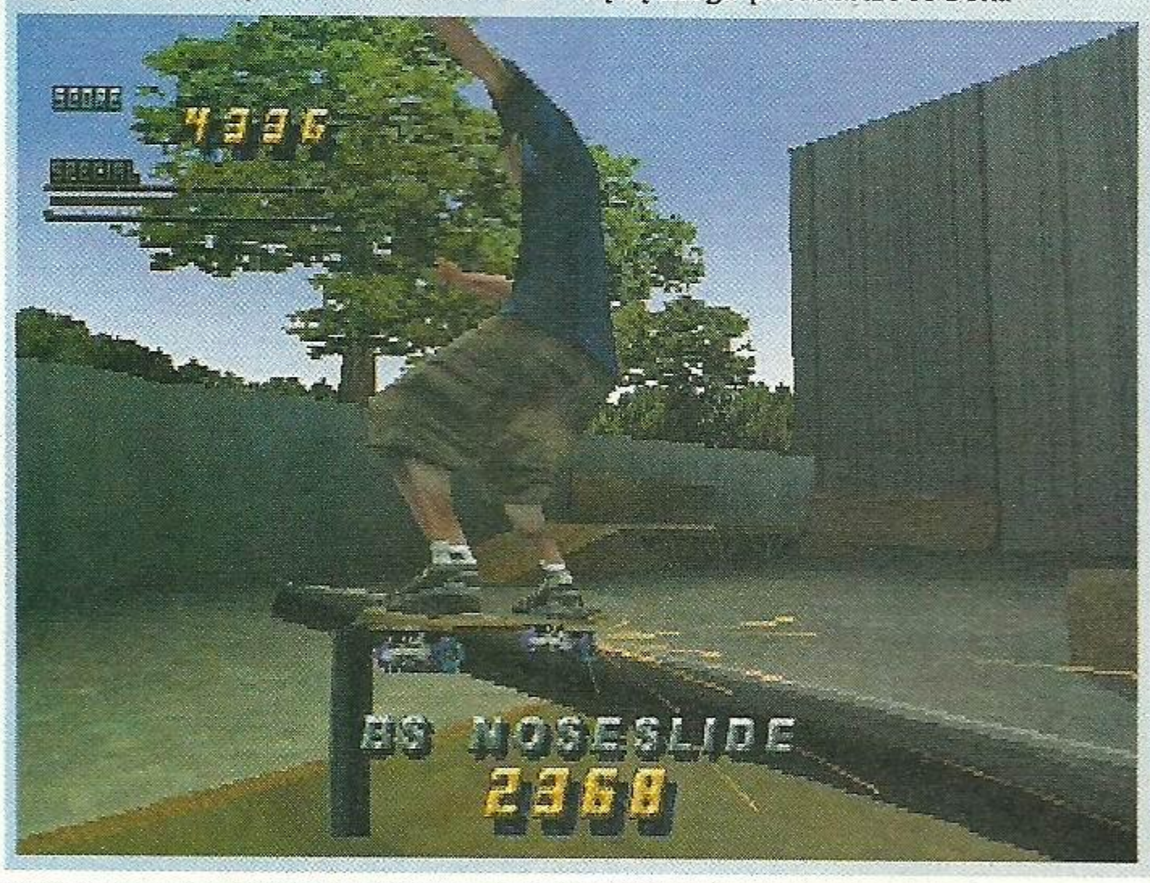
Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK



Dla waszej przyjemności pierwsze screeny z gry DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES na PSX'a. Developer N-Space powstrzymuje się na razie od komentarzy i twierdzi, że gra jest we wczesnym stadium produkcji.

Tony Hawk's Skateboarding 2

Sukces, jaki odniosła firmowana nazwiskiem najbardziej znanego na świecie skatera gra, najbardziej widoczny jest na przykładzie platform, na które jest konwertowana. Powiedzmy może w ten sposób - pierwszy THS pojawi się na wszystkie konsole, które mamy wypisane na okładce oraz kilka takich, które dopiero pojawiają się na rynku. Największe wrażenie robi oczywiście wersja na Dreamcasta - na pierwszy rzut oka naprawdę można pomylić screeny z gry z prawdziwymi zdjęciami. No, ale od czasu premiery minęło już trochę czasu, a tymczasem do tej pory słychać było tylko o konwersjach.
Do teraz. Okazuje się, że podobno już jest gotowy engine na PS2, na którym będzie działać gra (nie wiadomo która - może THS 3), a także, uwaga, uwaga, engine, na którym w przyszłości grać będą mogli posiadacze X-Boxa - potwierdziło to oficjalnie Activision. My tymczasem prezentujemy pierwsze screeny z TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 na stare, dobre PlayStation. O samej grze niewiele jeszcze wiadomo. Powiem więcej - nie wiadomo nic. Ale przynajmniej są shoty, które - co by nie mówić - wyglądają bardzo dobrze. Neversoft nie zasypia gruszek w popiele - najpierw SPIDERMAN, teraz to... **[PSX]**



Newsflash
co tam słychać w wielkim świecie

■ W przeciwieństwie do słabych ostatnio wyników sprzedaży Dreamcasta w Kraju Kwitnącej Wiśni nie ulega wątpliwości, kto rządzi na tamtejszej scenie arcade. Co więcej, już niebawem wszystkie hity będą dostępne w wersji konsolowej.

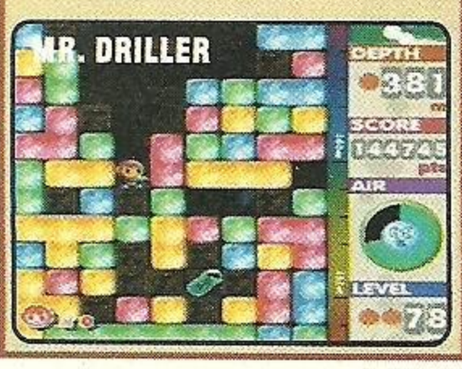
Arcadowa Top 10 Japonii:
1. Power Smash - Sega
2. Derby Owners Club - Sega
3. Virtua Striker 2 ver.2000 - Sega
4. Samba De Amigo - Sega
5. Virtua Fighter 3tb - Sega
6. Garou Mark of the Wolves - SNK
7. Tekken Tag Tournament - Namco
8. Dead or Alive 2 Millennium - Tecmo
9. Virtual On: Oratorio Tangram - Sega
10. Crisis Zone - Namco

■ Wiecie co ma wspólnego Pamela Anderson Lee z konsolami ? Na szczęście nic, jakkolwiek ten stan rzeczy zamierzają zmienić niebawem panowie z Ubi Soft. Na mocy zawartego ostatnio kontraktu

planują oni stworzyć grę na podstawie serialu V.I.P. Jeżeli wierzyć założeniom to już nie silikonowa Pam zadebiutuje na "konsolach nowej generacji" w listopadzie tego roku.

■ Namco nie przestaje zaskakiwać swoich wielbicieli. Oto bowiem firma zapowiedziała na PlayStation konwersję swojego najnowszego automatu

noszącego wdzięczną nazwę MR. DRILLER. Oto co stwierdził szef Namco America: "Nie mówcie nic o MR. DRILLER dopóki w niego nie zagracie. Gra jest wspaniała, a postać głównego bohatera jest bardzo dziwna i szalona. Ale niewątpliwie jest wspaniała". Zgodnie z prośbą pana w garniturze załoga N+ powstrzyma się chwilowo od komentarzy.



■ Europejski oddział Square, zwany Square Europe (hehe) połączył siły z firmą SVG w celu dystrybucji gier na PSX'a na terenie Starego Kontynentu (SVG jest między innymi właścicielem Crave Entertainmet). Firma zapowiedziała, że w Europie ukażą się takie pozycje jak FRONT MISSION 3, PARASITE EVE 2 i VAGRANT STORY. Nareszcie Square coś zamierza zrobić i zarobić. Z kolei Square Japan pod-pisało umowę z koncernem Disney, na mocy której kwadratowi stworzą grę na PS2 z bohaterami Disneya. Ma to być "gra akcji 3D z elementami RPG" i ma pojawić się w 2001 roku.

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

WYMIANA GIER

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

195,-

199,-

195,-

195,-

195,-

SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
Konsola PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Karta Pamięci Sony	99,-	
Joystick	39,-	
Link Kabel	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Colin McRae	109,-	79,-
Command & Conquer Ret.	189,-	129,-
Crash 3	139,-	99,-
Crash Team Racing	199,-	149,-
Croc 2	199,-	149,-
Dino Crisis	190,-	149,-
Driver	190,-	149,-
FIFA 2000	195,-	159,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	199,-	159,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Pro 98	189,-	119,-
Iss Pro Evolution	199,-	179,-
Legacy of Kain 2	199,-	139,-
Metal Gear Solid	190,-	159,-
Mision Impossible	199,-	149,-
Music 2000- prog.muzyczny	199,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
Omega Boost	190,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
Rayman2	190,-	159,-
Rally Championship	195,-	159,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Shadow Man	199,-	129,-
Silent Hill	190,-	149,-
Soul Reaver	190,-	149,-
Spec Ops	195,-	149,-
Syphon Filter	190,-	149,-
Tomb Raider 3	189,-	119,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
V-Rally 2	199,-	149,-
WWF Attitude	190,-	129,-
nowości	**tel.**	**tel.**

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
Konsola N 64	599,-	299,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	249,-	159,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	tel.,	229,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
FIFA 2000	259,-	209,-
Golden Eye	229,-	149,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Party	229,-	149,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Residebt Evil 2	279,-	219,-
Rogue Sqadron	229,-	149,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Vigilante 8	249,-	199,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,-	209,-
Zelda	229,-	149,-
nowości	**tel.**	**tel.**

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
Konsola Dreamcast PAL	tel.	970,-
Joystick	169,-	tel.
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci	159,-	tel.
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	245,-	189,-
Buggy Heat	245,-	169,-
Crazy Taxi	245,-	199,-
Deka 2	245,-	169,-
Expen Dable	245,-	189,-
F1 World Grang Prix 2	245,-	189,-
Fighting Force 2	245,-	189,-
Get Bass + wędka	450,-	380,-
House of Death 2 + pistolet	409,-	379,-
NBA 2000	245,-	209,-
Power Stone	245,-	179,-
Rayman 2	245,-	209,-
Ready 2 Ramble	245,-	179,-
Red Dog	245,-	209,-
Sega Rally 2	245,-	199,-
Shadow Man	245,-	189,-
Snow Surfers	245,-	199,-
Sonic Adventure	245,-	199,-
Soul Calibur	245,-	209,-
Soul Fighter	245,-	179,-
Soul Reaver	245,-	199,-
Speed Devil	245,-	179,-
Super Speed Racing	245,-	169,-
SWWS 2000	245,-	159,-
Toy Commander	245,-	199,-
UEFA Striker	245,-	179,-
Vigilante 8	245,-	199,-
Virtua Fighter 3	245,-	199,-
Virtua Striker 2	245,-	189,-
Worms	245,-	189,-
WWF Attitude	245,-	189,-
Zombi Rewange	245,-	
nowości	**tel.**	**tel.**

340,-

340,-

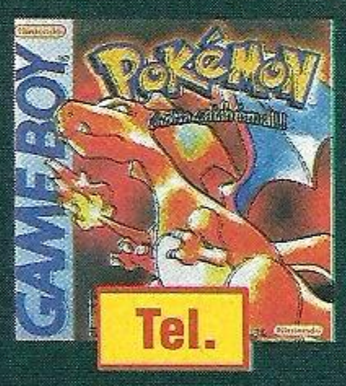
245,-

GRY NTSC

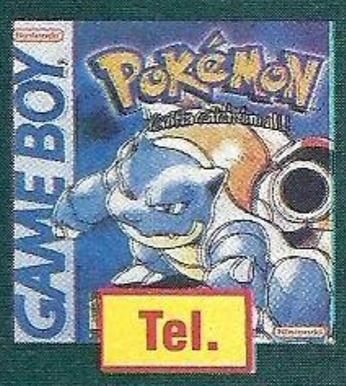
Berserk	340,-
Code Veronica	370,-
Tokyo Bus	350,-
Crazy Taxi	350,-
D2	360,-
Frame Gride	320,-
Resident Evil 2	290,-
Sega GT	390,-
Sega Rally 2	200,-
Shenmue	380,-
Virtual On	330,-
Zombi Rewange	330,-
nowości	**Tel.**

245,-

245,-



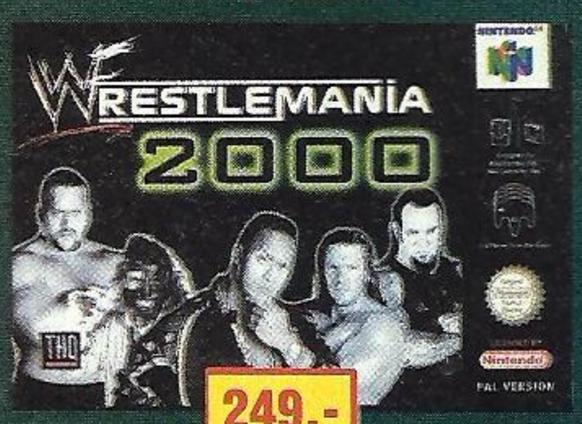
Tel.



Tel.

GAME BOY

Konsola Game Boy	290,-	Pokemon Red	tel.	Zelda	140,-
Gex 3D	99,-	Pokemon Blue	tel.	Super Mario Bros.	145,-
ISS Pro 99	145,-	Resident Evil	145,-	FIFA 2000	145,-
Lucky Luck	145,-	Rugrats MovieSpy vs Spy	145,-	Bomber Man	99,-
Montazuma Returns	99,-	Top-Gear-Rally	145,-	Prince of Persia	145,-
Mortal Kombat 4	145,-	Turok 2	99,-	WWF Attitude	145,-
NBA Jam 99	145,-	Sylwester	99,-	V-Rally	145,-
Star Wars: Racer	145,-	Wario Land 2	145,-	**nowości**	**tel.**



249,-

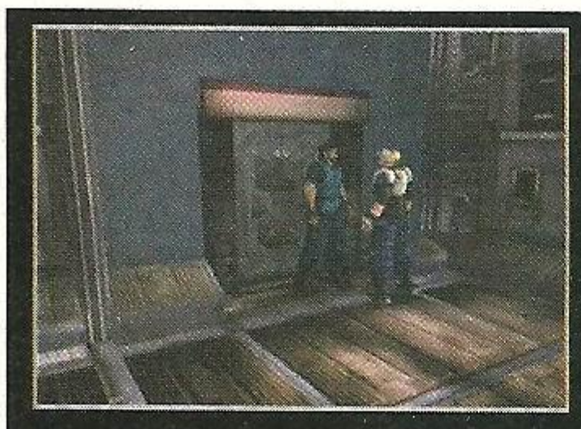
249,-

Tel.

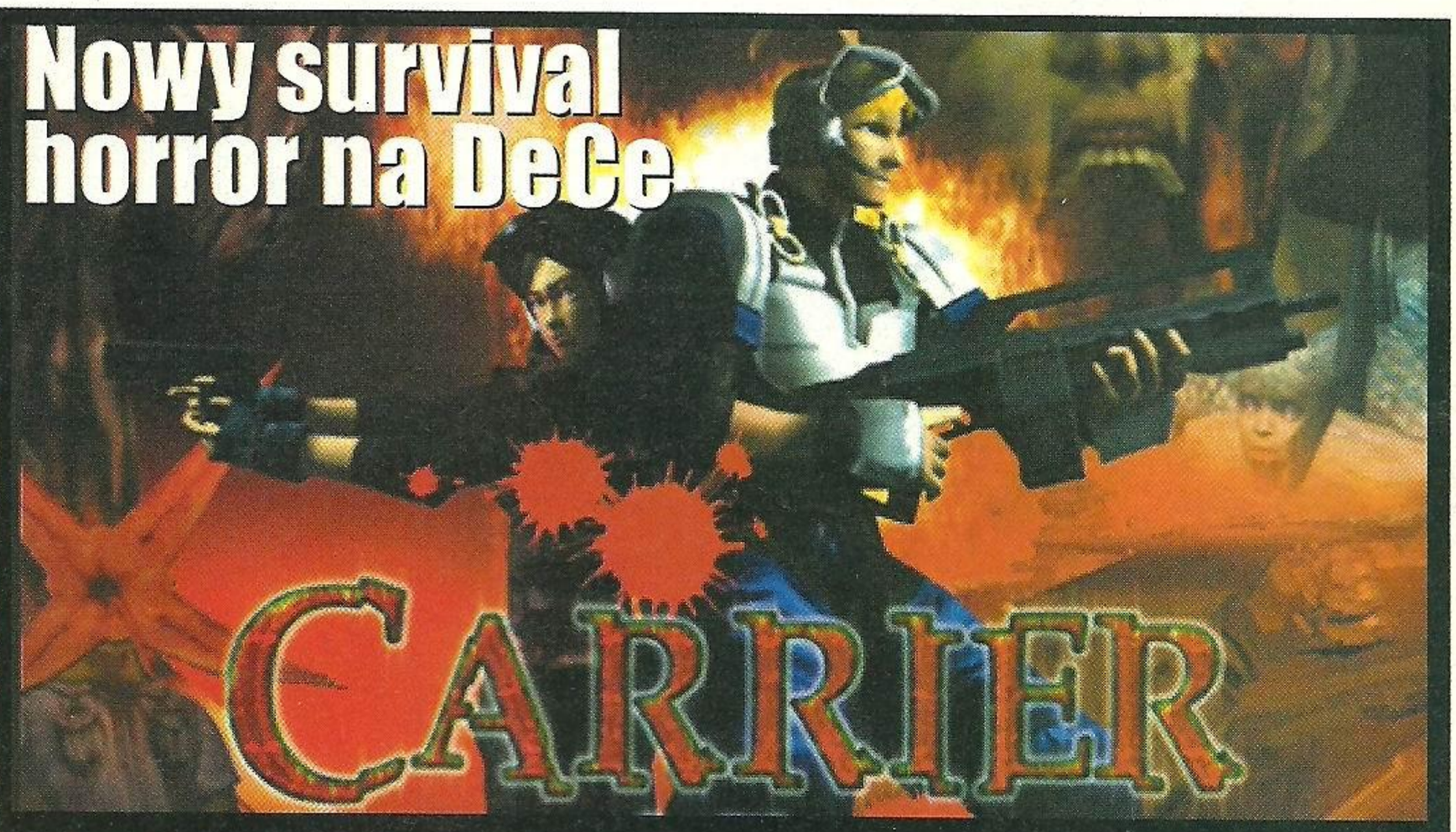
249,-

Wszystkie używane gry i konsole są w dobrym stanie, a przed wysłaniem poddajemy je szczegółowej kontroli sprawności.

Na specjalne zamówienie oferujemy starsze tytuły w cenie od 50 zł, niedostępne w sprzedaży, na przykład: (Sony) Tekken 1, Crash 1; (Nintendo) Wawe Racer, Killer Instynkt Gold itp.



Nowy survival horror na DeCe

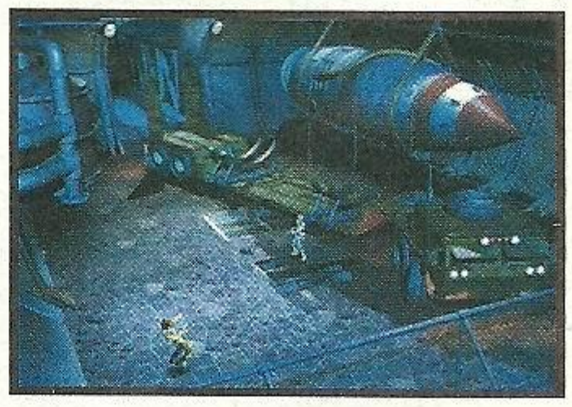


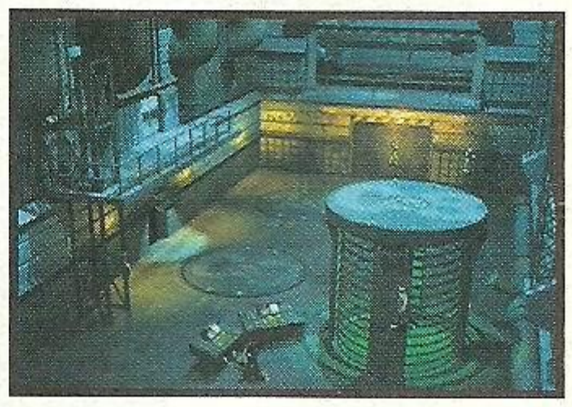
Podejrzewam, że w Japonii zasiada sobie jakiś komitet zajmujący się wymyślaniem nowych, oryginalnych imion postaci dla powstających w hurtowych ilościach gier. I prawdopodobnie właśnie jemu jeden z bohaterów nowego survival horroru Jaleco zawdzięcza imię Jessifer. Gdyby moi rodzice byli złośliwi to niewiele więcej mogliby zrobić żeby skrzywdzić mnie za młodu. Miejscem gry jest tytułowy lotniskowiec. Dosyć ciekawe, bo występuje w grach niezwykle rzadko (może poza końcówką PARASITE EVE, ale tam to był chyba krążownik). Okazuje się, że okręt został opanowany przez krwiożercze, zmutowane bestie, z którymi poradzić sobie mogą jedynie wspomniany wyżej Jessifer Manning zabijający samą pisownią swego imienia oraz bardziej stonowany już Jack Ingles. Goście z Jaleco już na wstępie poddali się strumieniowi innych survival horrorów, tworząc pozycję, która nawet nie stara się stwarzać pozorów oryginalności. Bohaterów jest dwóch, ale ich scenariusze gra się w kolejności - nie ma przeplotu akcji. Całość to klasyk z gatunku zbierz klucz, broń i rozwal wszystko co się rusza. Absolutnie wszystko?

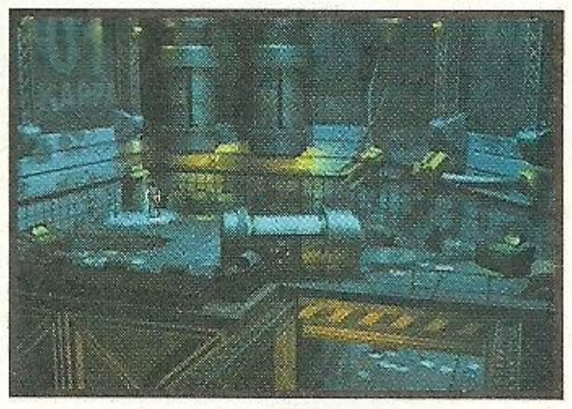
Niezupełnie. W charakterze wielkiej innowacji występuje skaner pozwalający obejrzeć zbliżających się delikwentów. Nie wszystkie napotykane postacie zdradzają się ze swoją innością (niektóre zresztą dlatego, że są zwykłymi ludźmi) - w takich momentach należy skorzystać ze skanera przełączającego widok w tryb fpp. Fajny szczegół - skaner każdorazowo potrzebuje trochę czasu na kalibrację i określenie czy zbliżający się ktoś jest ktosiem czy raczej cosiem zajmuje cenne sekundy, a ten wciąż się zbliża. Suspens. Ponadto skaner przydaje się do rozglądania po okolicy i odkrywania niespodzianek przygotowanych przez wrogów. Gra ma ładną grafikę, fajne efekty (po wdepnięciu w kałużę krwi przez jakiś czas zostawia się ślady), ale okupuje to poważnym zwalnianiem w zatłoczonych lokacjach oraz sporą dawką backtrackingu (chodzenia w tę i z powrotem po tych samych lokacjach). Jak na razie wygląda na pozycję szóstkową - nie recenzujemy, bo nawet dialogi ma po japońsku. **[DC]**

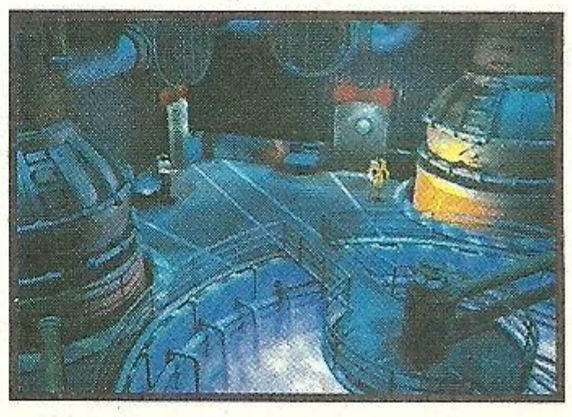
In Cold Blood

Wow! To wygląda nieźle!









Tytuł "Z zimną krwią" jest dosyć wymowny, więc czystą formalnością będzie jego sklasyfikowanie jako skradanki w stylu MGS'a połączonej z lokacjami przypominającymi na pierwszy rzut oka te z FINAL FANTASY VII.

Tym razem, podobnie jak i inna, niedawno zaistniała na rynku gra aspirująca do tego gatunku (CHASE THE EXPRESS), akcja przenosi się niedaleko, bo za naszą wschodnią granicę. I kilka lat do przodu. John Cord, agent MI6 wybiera się do miasta Volgia (czyli pewnie Wołga - jak rzeka), gdzie musi wykonać powierzone mu zadanie skrywane przez autorów w mrokach tajemnicy. Jak widzicie na screenach nieco inny sposób przedstawienia kamery niż w innych skradankach (TENCHU i MGS) może wskazywać, że gra będzie bardziej zręcznościowo-shooterkowa - sugerowałoby to większe pole widzenia i brak widoku podobnego do tego jak był przy przywieraniu do ścian w wymienionych wcześniej grach. Nad scenariuszem pracują podobno jacyś prawdziwi fachowcy, ale wiadomo nie od dziś, że dobra gra potrzebuje czegoś więcej niż tylko dobrze napisanej fabuły. Potrzebuje dobrej akcji. Zobaczymy czy dwie płyty i dziewięć misji są w stanie tego dostarczyć. **[PSX]**

BIEGUNKA

ZDARZYŁO SIĘ...

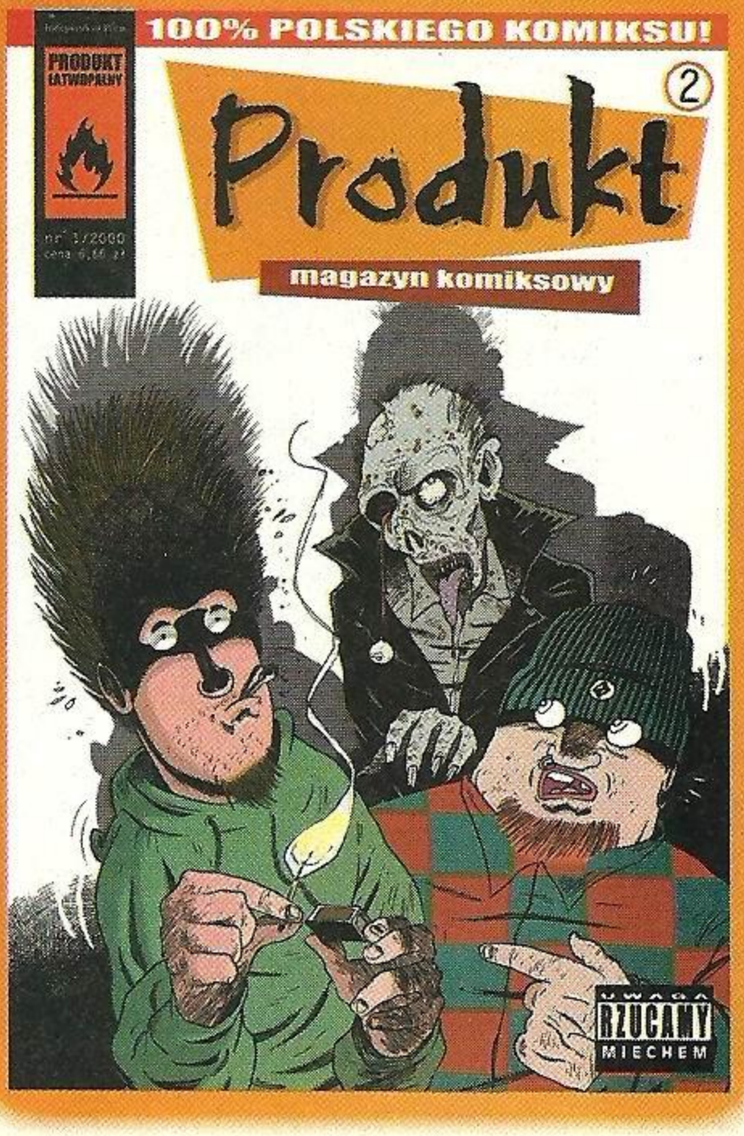
100% POLSKIEGO KOMIKSU

OSIEDLE SWOBODA

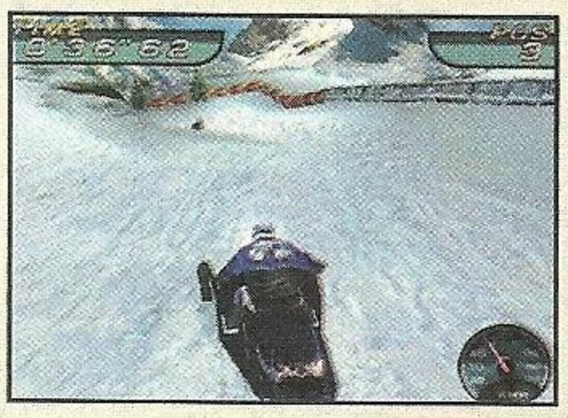
UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM

PRZECZYTASZ TYLKO
W NOWYM PRODUKCIE

OD MARCA W KIOSKACH



Sno-Cross Championship Racing



Po tym jak ujrzeliśmy w akcji SLEDSTORM tylko kwestią czasu było dla nas pojawienie się kolejnego racerka tych chłodnych śnieżnych skuterków. W sumie nadciągają chyba ze cztery różne. My zaś skoncentrujmy się na tym, którego pichci Crave, developer znany m.in. z SHADOW MADNESS. Za grę wzięła się firma Unique Development Studios odpowiedzialna za całkiem udany NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING - widać więc, że chłopaki lubią brać się za mało popularne sporty. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie siedem tras, z których najciekawsza moim zdaniem wiedzie przez miejsce spoczynku przeznaczonych na kasację okrętów w Murmańsku. Wszystkie siedem tras można podziwiać zarówno w dzień jak i w nocy, przy różnych warunkach atmosferycznych. W grze ma znaleźć się opcja rozbudowywania skuterków za zdobywane w wyścigach pieniądze, masa sekretów w postaci skrótów, dodatkowych skuterów oraz nowych trybów gry, z których jeden ma symulować prawdziwą, lubianą przez skuterowiczów zabawę we wjeżdżanie na pionowe niemal góry. Do tego opcja gry na dwóch maksymalnie graczy. Gra ma pojawić się gdzieś latem. **[PSX]**

Wild Arms 2nd Ignition

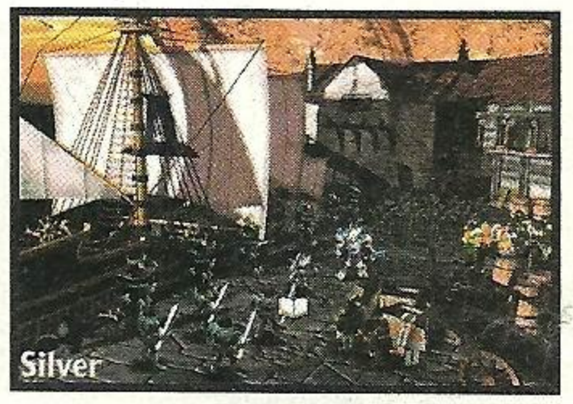
Do dzisiaj WILD ARMS jest uznawany za tytuł, który miał pecha pojawić się w mniej więcej tym samym czasie co FFVII, co przeszkodziło mu w osiągnięciu zasłużonego sukcesu. Ja osobiście uważam, że gier tych nie można porównywać, ale podejrzewam, że to kwestia gustu. WILD ARMS był trochę zbyt toporny i męczący, ale... Teraz mówimy o dwójce. Developer, który dał nam także LEGEND OF LEGAIA postanowił wyczekać wreszcie na odpowiedni moment i zapowiedział sequel swojego pierwszego przeboju. Fabułą gry przenosi nas z powrotem do świata Filgaia, tym jednak razem jednak zrealizowanego w pełnym trójwymiarze, ze sprite'owymi bohaterami i z kamerą, którą można obracać na wszystkie strony. Ogólnie tytuł można porównać wyglądem do GRANDII 2.
WA 2 opowiada o przygodach Ashleya Winchestera, Riluki Eleniaku (jakaż to aktorka o polskim nazwisku grająca w serialu "Baywatch" mogła podsunąć im to nazwisko?) oraz Brada Evansa. Z dosyć zabawnych rzeczy wymienię tylko, że jeden z elementów uzbrojenia Brada noszona przez niego na głowie opaska z bombą. Nie chciałbym wyciągać pochopnych wniosków, ale wydaje mi się, że jej używanie może być nieco ryzykowne... Walki mają odbywać się w tej samej konwencji co w jedynce, pozostaną nawet te same menusy. Gra mieści się na dwóch dyskach i jest pełna ładnych anime'owych przerywników. Fabuła? Trzeba będzie uratować świat przed zagładą. **[PSX]**

■ Im dłużej patrzę na ten screen i czytam kwestię, którą wygłasza do kota Brad, tym bardziej zastanawiam się nad sensem tego, co bohater mówi. Żeby w ten sposób zwracać się do małego, niewinnego zwierzęcia?

DECE'EM ORiGiN'ALNE INFO

■ Dobre, i co najważniejsze, nieustające wyniki sprzedaży konsoli w Stanach nie usypiają czujności Segi. Aby jeszcze bardziej poprawić swoje notowania, tamtejsza filia zatrudniła kolejnych specjalistów, którymi są: Munawwar Ali Daimee - uprzednio pracujący w Sun Microsystems otrzymał stanowisko wiceprezesa ds. jakości, Steven McIntosh - ex Hitachi, będzie odpowiedzialny za sieć i oprogramowanie, a Tim Flynn został promowany na szefa ds. sprzedaży. Zmiany tłumaczy fakt, iż SOA chce osiągnąć bazę 6 milionów użytkowników z końcem bieżącego roku. Chris Belfield wspomniał między innymi, iż dzięki odpowiednim założeniom i działalności marketingowej Dreamcast skutecznie będzie konkurował z nadchodzącymi platformami, zwłaszcza ze względu na to, iż jako jedyna konsola oferuje od razu grę po sieci oraz dostęp do Internetu. I właśnie dzięki temu Amerykanie wkroczyli już w przedostatni etap, który stanowi początek rozrywki sieciowej na konsolach. Na pierwszy ogień poszła CHU CHU ROCKET, nieskomplikowana gra logiczna Sonic Team. Natomiast pod koniec wakacji zacznie się pełna eksploatacja takich możliwości DC, które będą prezentować między innymi HALF LIFE, NFL 2001 oraz FRONTIER. W sumie ponad 15 tytułów z opcją multiplayer.

■ Infogrames oficjalnie potwierdziło kolejną grę na DC, którą jest nie przygodówka, zatytułowana SILVER. Tytuł przenosi nas w czasy średniowieczne, a motywem przewodnim jest krucjata przeciw okrutnemu czarnoksiężnikowi. Na drodze bohatera pojawi się wiele niespodzianek, które zapewnią przynajmniej 30 godzin dobrej zabawy. Oto co miał do powiedzenia szef ds. marketingu Infogrames: "Silver dosłownie wynosi gatunek adventure / rpg na wyższy poziom, oferując "przebiegły" AI, przepiękny, interaktywny świat i interesujące postacie. [...] Dzięki swojemu zaawansowaniu, tytuł ten doskonale pasuje do konsoli Segi". Czy rzeczywiście tak będzie okaże się w wakacje, kiedy gra będzie miała swoją amerykańską premierę. Pozostając przy developerze warto wspomnieć o innych tytułach, które wyjdą na DC w tym roku, a będą to: WACKY RACES w okresie wakacji oraz ALONE IN THE DARK DC i BOARDER ZONE w okolicach jesieni.

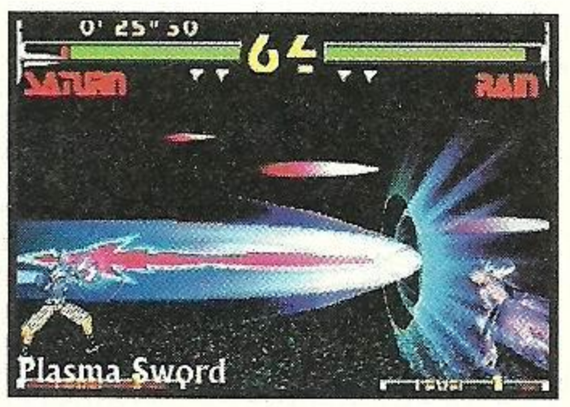


■ Tymczasem Eidos kończy już pracę nad dostosowywaniem SWORD OF BERSERK: GUT'S RAGE dla amerykańskiej publiczności. Wiadomo już, że gra została w pełni przetłumaczona i zdubbingowana, będzie trudniejsza, a krwawa zawartość wzrosła o 30%. Jest więc na co czekać. Jednocześnie, wbrew wcześniejszym przypuszczeniom, Eidos potwierdził swoje dobre stosunki z Segą, zapowiadając 7 innych gier jakie ukażą się w tym roku na DC. Rob Dyer uchylił rąbka tajemnicy wspominając o SOUL REAVER 2. Natomiast jeżeli chodzi o resztę to nie podano żadnych konkretów, jakkolwiek bardzo prawdopodobne są następujące tytuły: OLYMPIC GAMES, ANACHRONOX, DEUS EX lub DAIKATANA, TOMB RAIDER MOVIE: THE VIDEO GAME, WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR i FEAR EFFECT. Pierwsze konkrety pojawią się najpóźniej na E3.

■ W trakcie rozmowy, Mark Rein - jeden z szefów Epic Games - przyznał, iż developer nie planuje wersji UNREAL na DC jakkolwiek zaraz potem stwierdził: "...z przyjemnością chcielibyśmy zobaczyć jakiegoś doświadczonego developera DC albo wydawcę, który dokonałby konwersji." Na koniec dodał, iż zainteresowane firmy powinny się z nim skontaktować.

■ Tecmo po części wyjaśniło w końcu sprawę wyłączności DOA 2. Zgodnie z przedstawionymi informacjami gra ukaże się 20 marca na DC w Stanach, gdzie od tej chwili 6 miesięczną wyłączność posiada Sega of America. Kontrakt ten przewiduje specjalną zniżkę dla Tecmo oraz zawiera opcję jego przedłużenia.

■ PLASMA SWORD lub jeżeli wolicie STAR GLADIATOR 2 jest jednym z ostatnich 3D fighterów Capcomu, który właśnie powinien ukazać się w Stanach. Gra nie jest z pewnością tak atrakcyjna wizualnie jak DOA2 ale biorąc pod uwagę jej twórców może stanowić całkiem interesującą porcję rozrywki.



■ Activision potwierdziło sequel TONY HAWK'S PRO SKATER na DC. Znaczącymi dodatkami mają być: "najbardziej zaawansowany" edytor skate parków z możliwością ich zachowania na VMS'ie, split screen dla dwóch graczy w trybie "attack mode", kreator postaci oraz oczywiście zmiany graficzne. Gra przewidywana jest na jesieni tego roku. Developer ten będzie także odpowiedzialny za wydanie VIRTUAL ON: OT.

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Taki Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 **GDAŃSK**

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Gry - Konsole - Akcesoria

W STAŁEJ OFERCIE WSZYSTKIE GRY DOSTĘPNE NA RYNKU

SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA

Sony PlayStation
- tytuły już od 45 złotych -

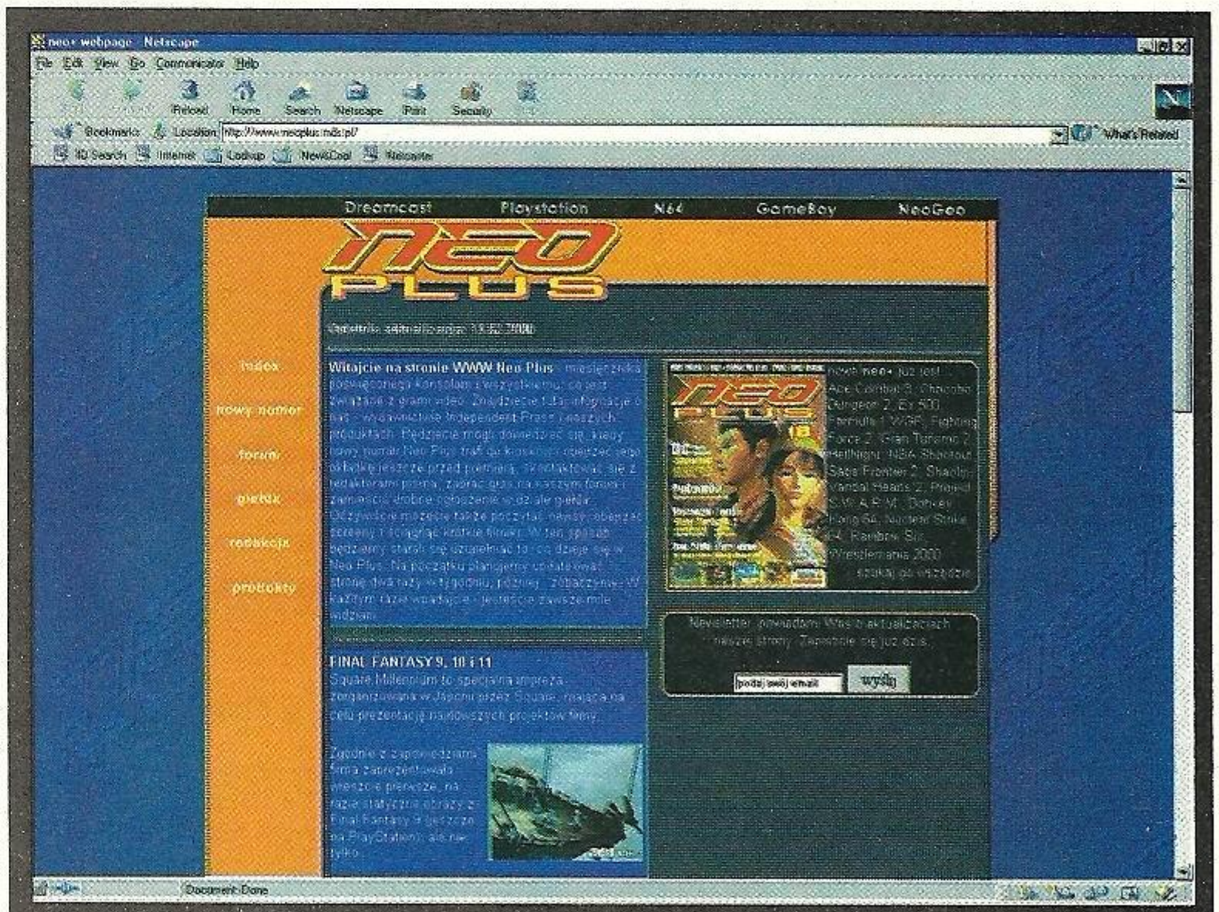
Sega Dreamcast
- tytuły już od 189 złotych -

Nintendo 64
- tytuły już od 59 złotych -

GameBoy Color
- tytuły już od 99 złotych -

PlayStation 2 - informacja telefoniczna

Informacje i zamówienia
tel. kom. 0601 91 51 99



oficjalna strona WWW miesięcznika Neo Plus

www.neoplus.mds.pl

- Newsy - screey i filmy z nowych gier oraz krótkie informacje
- Extra - dodatkowe atrykuły publicystyczne, które nie znajdą się w papierowym wydaniu Neo Plus
- Nowy Numer - informacje o najnowszym numerze N+ na kilka dni przed ukazaniem się w kiosku
- Forum - listy od czytelników, na które odpowiadamy raz w tygodniu
- Giełda - kupię, sprzedam, zamienię - wasze ogłoszenia
- Produkty - informacje o wydawnictwach Independent Press
- Redakcja - kontakt e-mailowy z każdym redaktorem Neo Plus

ZAPRASZAMY!

Perfect Dark. Lada dzień.

Yhhh. Joanna Dark znowu na naszych łamach. Nawet nie będę podawał kiedy się pojawi bo mi wstyd. Na osłodę powiem tylko, że wygląda coraz lepiej i wszelkie opóźnienia są podobno związane z dopieszczaniem gry. Ale ponieważ tę gadkę znamy mniej więcej od pół roku to nie biorę żadnej odpowiedzialności za te słowa.
Kiedy już gra trafi na półki sklepowe, z pewnością okaże się najbardziej dopracowaną i jedną z ostatnich wielkich gier na Nintendo 64. Nie wiem nawet czy przypadkiem nie ostatnią. Chociaż nie. Ma być jeszcze TUROK 3, BANJO TOOIE i nabierający coraz większych rumieńców CONKER.
Dobra wracamy do Joasi. Zarys fabuły nie zmienił się - Joanna dalej będzie penetrować budynek korporacji Datadyne zajmującej się różnymi tajemniczymi eksperymentami (przechowują m.in. rozbitków z Roswell). W trakcie gry okaże się, że w sumie rasy obcych są dwie i toczy się między nimi zaciekła wojna. Joannie chyba nie uda się zachować neutralności.
Nie zmieniła się sprawa z licznymi, bardzo ciekawymi broniami (m.in. "widzącą" przez ściany spluwą rozwalającą mniej mobilnych przeciwników i dobrą na camperów w multiplayerze). Razem są 44 narzędzia dla militarystów (w tym podobno wszystkie z GOLDENEYE).
Gra składa się z dziewięciu lokacji, w których rozgrywa się siedemnaście misji. Będzie Area 51, futurystyczny wieżowiec (przypominający wyglądem ten z FEAR EFFECT - innymi słowy cyberpunk inspirowany "Blade Runnerem" w całej swej krasie), okolice podbiegunowe (jak spodki nie rozwalają się na pustyni w Stanach to zwykle robią to tam) oraz planeta obcych. Z bardziej nietypowych zagrań - design poziomów różni się w zależności od wybranego poziomu trudności. Już w GOLDENEYE różnice w poziomach trudności były "inteligentne" (zwykle, w grach zróżnicowanie poziomów trudności polega na obdarzeniu przeciwników większą odpornością, celnością itp. - w GOLDENEYE pojawiały się za to dodatkowe, trudniejsze cele misji).
Nie powinien zawieść także tryb multiplayer z opcją kooperacji dla dwóch graczy oraz licznymi trybami zabawy na dwóch, trzech i czterech graczy (jedną z postaci do wyboru ma być Shigeru Miyamoto!).
Bronie, poziomy, tematyka - wszystko jest tutaj bardzo zróżnicowane i sprawia wrażenie dopracowanego w najdrobniejszym szczególe. Ale po takim czasie produkcji...
Ujmijmy to tak: jeżeli PERFECT DARK wypadnie poniżej oceny bardzo dobrej, to będzie to największa i nieodwracalna porażka Rare. **[N64]**

Zelda: Majora's Mask

Nic to, że zmieniono tytuł. Sequel ZELDY 64 powolutku nadchodzi i ma się pojawić jeszcze w tym roku. Stawiamy na okolice Gwiazdki, a by czekanie zbytnio się nie dłużyło (tak, pewnie) - kilka nowych screenów. W MAJORA'S MASK Link będzie mógł transformować się w różne postacie i dzięki temu dotrze tam, gdzie wcześniej nie stanęła stopa leśnego ludka. Na pierwszym screenie od dołu Link jest... Goronem! **[N64]**

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Udało nam się połączyć z Internetem za pomocą Dreamcasta. Rozwiązaniem okazała się płytka z przeglądarką dołączana do **amerykańskiej** wersji konsoli. Tylko tam można wpisać dowolny numer ISP, w tym przypadku użyliśmy standardowej Tepsy (020-21-22). Można surfować po dowolnych stronach (nie ma żadnych blokad - *www.playboy.com* działa), wysyłać i odbierać e-maile, zrobić zakupy on-line, przejrzeć specjalny DeCe'owy serwis informacyjny Segi, a także ściągać save'y, mini-gierki i proste animacje do VMU. Co ciekawe - wszystko ładowało się jakby szybciej, niż na stojącym obok PeCecie. Jeśli jesteście zainteresowani tym tematem - piszcie. Jeśli zbierze się nas odpowiednia liczba (a szacujemy, że DC w Polskich domach jest już kilka tysięcy), może przygotujemy specjalną petycję do Sega Europe, którą będą skłonni przynajmniej rozpatrzyć?

■ Konami podało do wiadomości wstępne założenia na nowy rok fiskalny. Firma planuje na wydać na przestrzeni roku 100 gier konsolowych - 41 na PlayStation, 25 na PlayStation 2, 5 na Dreamcasta, 3 na Nintendo 64 i 26 na GameBoya. Wśród niewiele mówiących tytułów pojawiają się dwa, na dźwięk których zaczyna szybciej bić nam serce: METAL GEAR SOLID 2 i SILENT HILL 2 - oba na PlayStation 2.

■ URBAN CHAOS jednak zmierza ku PlayStation i jeśli Eidos dopnie wszystko na ostatni guzik, gra powinna pojawić się już na początku kwietnia. Co więcej - w drodze jest też konwersja na DC. I ma być gotowa mniej więcej w połowie roku.
W tej chodzonej mordobitce kierujemy policjantką przebijającą się przez zatłoczone, w pełni trójwymiarowe miasto. Mnóstwo broni, fajne misje itd. Tytuł zapowiada się bardzo ciekawie, jednak opublikowane przez firmę screeny z PSX'a nie nastawiają nas optymistycznie.

Urban Chaos

■ Wreszcie wiadomo, kto zagra Larę Croft w filmie TOMB RAIDER. W rolę bogato uposażonej pani archeolog wcieli się słodka Angelina Jolie o obfitych ustach, którą można oglądać w filmie "Kolekcjoner Kości". Fajna sztuka.

Angelina Jolie aka Croft Lara

Front Mission 3

Strategia. Square. Wielkie Mechy

Otóż i strategiczna, turowa, rpg-owo futurystyczna, mechowa symulacja Square, której pojawienia sie na rynku poza granicami Japonii nie śmieliśmy nawet wyczekiwać. A jednak. Będzie już na wiosnę! Gra, w której stajemy na czele zespołu mechów - straceńców i realizujemy założenia taktyczne przy pomocy brygady zdolnych i odważnych pilotów zasiadających za sterami stalowych kolosów. FMA 3 oferuje dwa różne, przecinające się w różnych punktach scenariusze czyniąc z siebie prawdziwie nieliniową pozycję. Chyba.

Akcja gry ma miejsce w roku 2112, a główny bohater - Kazuki Takemura, próbny pilot pracujący dla Kirishima Industries dowiaduje się o tajemniczym zniknięciu siostry, podczas nie mniej tajemniczego wybuchu na terenie japońskiej bazy wojskowej. Zbiera więc ekipę wiernych kumpli i wyrusza w drogę, która zaprowadzi go do pozycji człowieka, który uratował świat. Kolejnego, ale to zawsze jakiś zaszczyt. Rozgrywka ma pozwalać na 100 godzin nie skrępowanej niczym zabawy - coś w tym musi być, bo Gulash zagrywał się nawet w japońską wersję. A nie zwykł robić tego często... **[PSX]**

Autoryzowany dystrybutor PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Możliwość realizacji zamowienia w 24h

Sprzedaż konsol Sony PlayStation, gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie, jeśli masz pytanie - nie bój sie, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

konsola PlayStation
z kontrolerem Dual Shock
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł
Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci

Pad DualShock

DECE'EM ORiGiN'ALNE INFO

■ Nie ulega wątpliwości, że każda gra Sonic Team zawsze wzbudza spore zainteresowanie i emocje. Jeżeli dodamy do tego jeszcze kolejną część przygód błękitnego jeża i fakt, iż potwierdził to Peter Moore z SOA to poznaliście właśnie przedsmak tegorocznych targów E3. Co więcej, w ich trakcie zostaną pokazane również: NFL 2001, SPACE CHANNEL 5, SEAMAN i JET SET RADIO. Zobaczyć będzie można także nowe akcesoria dla DC, włącznie z modemem dla łącza stałego oraz playerem MP3 - nieoficjalnie mówi się, iż będzie to zupełnie nowy VMS o znacznie większej pojemności. Na koniec szef marketingu stwierdził: "Ostatnim razem nasze stoisko było "wypchane" ponad 40 tytułami. W tym roku możecie oczekiwać, iż będzie ich nawet więcej."

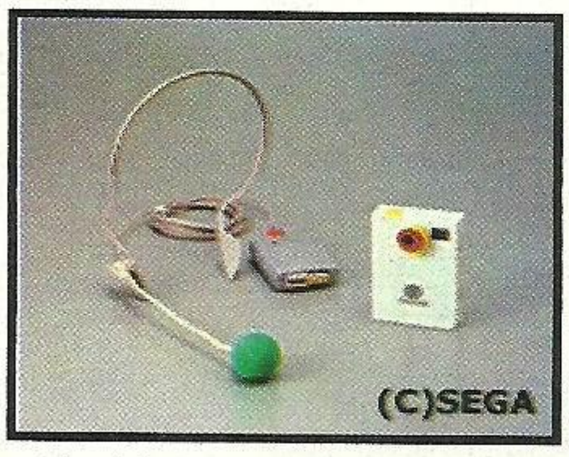
■ Acclaim jest szczęśliwcem, który uzyskał prawa do publikacji DEAD OR ALIVE 2 na naszym kontynencie. Gra miała swoją premierę 20 marca w Stanach, natomiast u nas ma pojawić się już 26 maja.

■ Podczas targów Milia, które odbyły się w Cannes, panowie z Sierra i Valve potwierdzili oficjalnie, iż HALF LIFE pojawi się na DC już w te wakacje. Co więcej developer twierdzi, iż konwersja nie straci nic względem pierwowzoru, a nawet zostanie wzbogacona graficznie i dostanie między innymi zupełnie nowy tryb Single Player Mission. Nieco później na jaw wyszła kolejna niespodzianka, którą jest tytuł BLACK AND WHITE, produkcji Lionhead Studios. Sprawa jest o tyle ciekawa, iż ponoć gra ma być jednym z najbardziej oryginalnych tytułów jakie ukazały się ostatnio na rynku. Peter Molyneux, będący twórcą gry stwierdził: "Jestem pod wrażeniem technicznych możliwości DC i bardzo się cieszę, iż B&W ukaże się na konsoli.[...] Ta platforma potrafi w pełni oddać każdy aspekt gry, poczynając od doskonałej grafiki, a na multiplayerze kończąc."

■ Specjalne wystąpienie, w całości poświęcone rozrywce online, miał również prezes Sega of Japan, Schoichiro Irimajiri. Stwierdził on między innymi, iż Internet nie jest wystarczająco dobrym rozwiązaniem, w związku z czym Sega zamierza stworzyć własną sieć. Pierwszym etapem, który miał już miejsce w Japonii jest kooperacja z operatorami telewizji kablowej. Okazało się, iż na tamten dzień liczba konsol sprzedanych ogółem wynosiła 4,4 miliona, z czego ponad jeden milion użytkowników wykorzystywał jej możliwości sieciowe.

■ Kolejny rozdział SHEN MUE zapowiadany jest w Japonii na początek lata. Tym razem Ryo będzie zwiedzał Hong Kong oraz południową część Chin. Interesujące jest, iż dialogi będą utrzymane w dialekcie kantońskim, a co za tym idzie, japońscy gracze będą musieli korzystać z napisów. Posunięcie to tłumaczy w pewien sposób ostatni zakup SOJ w Hong Kongu. Developer przejął bowiem część lokalnego holdingu, który specjalizuje się w produkcji kreskówek, a teraz będzie rozprowadzał DC stuff w Chinach. Pozostając przy temacie warto nadmienić o incydencie, za który winę ponosi wyłącznie ostatnia produkcja Yu Suzuki'ego. SOJ wydała oświadczenie, w którym prosi się graczy aby nie dzwonili pod numery telefoniczne, wybierane przez głównego bohatera SHEN MUE. Cała heca spowodowana jest rosnącą liczbą takich połączeń.

■ Zaprezentowano także wcześniej wspomnianą DreamEye - kamerę dla DC, której wsparcie zapewnią firmy KDD Technology Corp. oraz amerykańska PictureIQ Corp. Urządzenie to ma 3 główne funkcje, którymi są: video e-mail, photo e-mail oraz video konferencje. Pierwsza z nich pozwala na przesyłanie 25 sekundowych animacji, które mogą zostać zachowane na VMS'ie, funkcja "photo" jak zapewne się domyślacie umożliwia robienie zdjęć w różnych rozdzielczościach, które zostaną zapisane w pamięci flash. Dodatkową ciekawostką jest późniejsza możliwość ich edycji przy pomocy specjalnej aplikacji dla DC. I wreszcie aby pokazać ostatnią funkcję, pan Irimajiri odbył rozmowę ze swoim kolegą z Japonii. Urządzenie trafi do sprzedaży w Japonii już w czerwcu, a niedługo później także i u nas.



■ Moody's Investors Service, agencja specjalizująca się w ocenie firm, wydała raport dotyczący Segi. Od ostatniego razu, notowania firmy poszły znacznie w górę, głownie dzięki dobrym wynikom sprzedaży w Stanach i Europie. Tym samym błękitni są "stabilnie" postrzegani na rynku, a ich akcje stanowią dobrą inwestycję. Opinii tej nie zmieniły nawet podane ostatnio przez SOJ wyniki finansowe, a konkretnie mówiąc ich zupełny brak. Niemniej jednak kłopoty nie są chyba znaczące i aby poprawić swoją kondycję Sega wyemituje kolejną serię akcji, która zostanie rozdysponowana pomiędzy macierzystą CSK, a Isao Corp. Tym samym analitycy z Moody's ponownie twierdzą, iż pozyskana gotówka oraz plan wprowadzenia własnej sieci dobrze rokuje na przyszłość firmy.

■ Trzeba też wspomnieć o tajemniczym RPG'owym projekcie Capcom. Jakiś czas temu developer wspominał o nowym tytule, którego kolejne części miały pojawiać się co miesiąc. Sprawa nie umarła i już w trakcie TGS nastąpi prezentacja tej gry. Co więcej firma pracuje także nad jeszcze jedną pozycją, tym razem symulacją, która ma stawiać na sieć.

EVIL DEAD Ashes to Ashes

Ciężka sprawa. Na screenach gra wygląda dosyć dobrze, ale jak pamiętają ci z was, którzy mieli okazję obejrzeć filmy z serii "Evil Dead" - najmocniejszą strona była postać głównego bohatera oraz jego teksty. Na razie z radością mogliśmy zaobserwować piłę przytwierdzoną do jednej ręki bohatera (Ash musiał oderżnąć sobie dłoń - jeżeli jesteście ciekawi w jakich okolicznościach - polecam "Evil Dead 2") oraz dubeltówkę (żeby wszystko się zgadzało - powinna mieć spiłowaną lufę). Poczekamy - zobaczymy, ale dobrze byłoby zobaczyć ciekawy produkt - sam Bruce Campbell podkłada przecież głos. Screeny z DC. **[PSX i DC]**

Entertainment Sofware Awards - nominacje za rok 1999!

Filmowcy co roku czekają na Oskary, muzycy mają Grammy Awards, a co z grami video? Okazuje się, że one także mają "swoje" wielkie imprezy. Jedną z nich są japońskie Entertainment Software Awards. A tak przedstawiają się poszczególne kategorie oraz nominacje zgłoszone przez członków CESA (Computer Entertainment Software Association). Gdy tylko poznamy wyniki, błyskawicznie opublikujemy listę wygranych.

Chrono Cross: aż 4 nominacje! Więcej o tej grze piszemy w dziale RPGAMER.

❍ **Najlepszy design:** Gumpei (Bandai) - Wonderswan, Seaman (Sega) - Dreamcast, Space Channel 5 (Sega) - Dreamcast, Dance Dance Revolution (Konami) - PlayStation, Dokodemo Issho (SCEI) - PlayStation

❍ **Najlepsze wykonanie [kod]:** Gran Turismo 2 (SCEI) - PlayStation, Seaman (Sega) - Dreamcast, Shenmue - Chapter 1: Yokosuka (Sega) - Dreamcast, Soul Calibur (Namco) - Dreamcast, Virtual On: Oratorio Tangram (Sega) - Dreamcast

❍ **Najlepsza grafika:** Chrono Cross (Square) - PlayStation, Shenmue - Chapter 1: Yokosuka (Sega) - Dreamcast, Legend of Mana (Square) - PlayStation, Dokodemo Issho (SCEI) - PlayStation, Final Fantasy VIII - (Square) - PlayStation

❍ **Najlepsze sekwencje filmowe:** Chrono Cross (Square) - PlayStation, Soul Calibur (Sega) - Dreamcast, Parasite Eve 2 (Square) - PlayStation, Final Fantasy VIII (Square) - PlayStation, Legend of Dragoon (SCEI) - PlayStation

❍ **Najlepszy dźwięk:** Um Jammer Lammy (SCEI) - PlayStation, Chrono Cross (Square) - PlayStation, Space Channel 5 (Sega) - Dreamcast, Dance Dance Revolution (Konami) - PlayStation, Final Fantasy VIII (Square) - PlayStation

❍ **Najlepsza postać:** Sarugetchu (SCEI) - PlayStation, Seaman (Sega) - Dreamcast, Space Channel 5 (Sega) - Dreamcast, Dokodemo Issho (SCEI) - PlayStation, Pocket Monsters Gold & Silver (Nintendo) - GameBoy

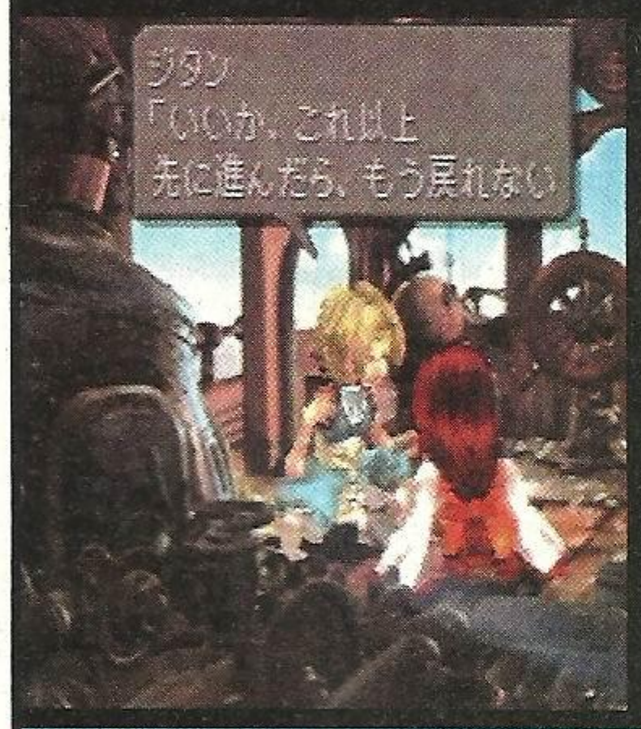
❍ **Najlepszy scenariusz:** Valkyrie Profile (Enix) - PlayStation, Chrono Cross (Square) - PlayStation, Silent Hill (Konami) - PlayStation, Shenmue - Chapter 1: Yokosuka (Sega) - Dreamcast, Final Fantasy VIII (Square) - PlayStation

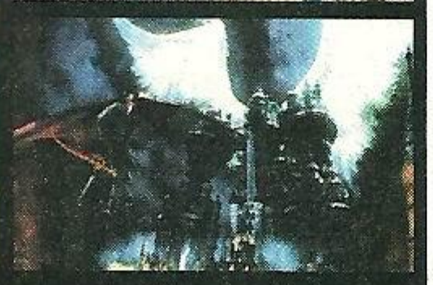
FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

Square oficjalnie podało do wiadomości daty premier swoich gier w Stanach: **VAGRANT STORY** – 16.05.2000, **LEGEND OF MANA** – 16.06.2000, **THREADS OF FATE** (DEWPRISM) – 13.07.2000, **CHRONO CROSS** – Sierpień 2000, **PARASITE EVE 2** – Wrzesień 2000.

■ Mamy także artworki postaci ze zbliżającej się najnowszej części Finalowej serii. Główny bohater – Zitan (nie Zotan, ale może jeszcze się to zmieni) to szesnastoletni złodziejaszek z ogonem, dalej jest dziewięcioletni (!) czarny mag – Vivi (podobno bardzo nieśmiały, malutki koleś) oraz Steiner – 33-letni rycerz oddelegowany do chronienia księżniczki. Jakiej znowu księżniczki? Jeszcze nie wiadomo. Ale jak tylko coś się wyjaśni...





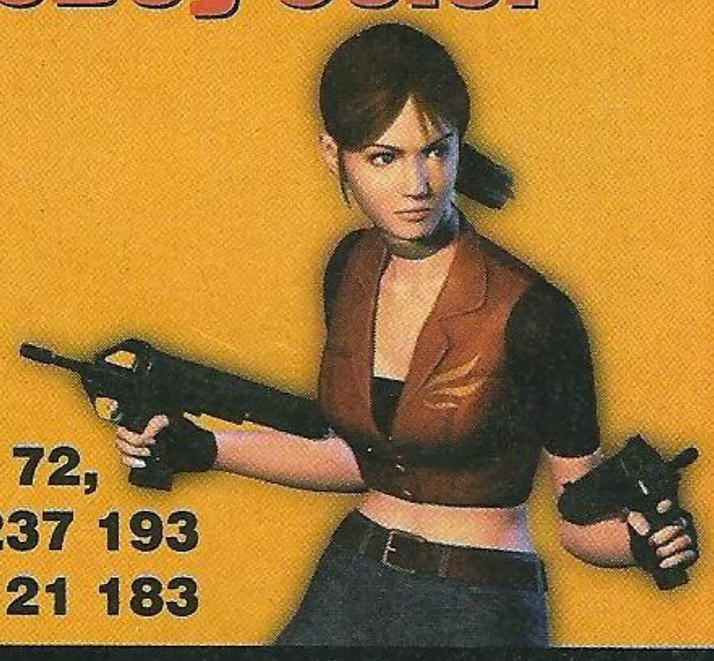
■ Data japońskiej premiery tej gry została wstępnie zapowiedziana na lipiec. Wersja anglojęzyczna ma szansę pojawić się jeszcze przed gwiazdką. Dziękujemy Pinkmanowi za sprostowanie – oczywiście wcześniejsze Finale (do numeru VI) pozwalały na walkę do czterech postaci w drużynie, a nie trzech jak miało to miejsce w przypadku FFVII i FFVIII. Autor poprzedniego artykułu o Finalach został poddany kręceniu worka - stąd taki cieniutki font.

MAD GAMES

Konsole * Gry * Akcesoria

Sprzedaż · Kupno · Wymiana

Sony PlayStation
Sega Dreamcast
GameBoy Color



MAD
GAMES
tel (022) 781 47 72,
tel. kom. 0601 237 193
tel. kom. 0501 121 183

www.madgames.alpha.pl e-mail: madgames@alpha.pl

KONSOLE
GRY
AKCESORIA

Dreamcast
PlayStation
PlayStation 2
GameBoy
COLOR

UWAGA:
Przestrajamy konsole Dreamcast
instalując ModChip PAL-NTSC NTSC-PAL.
Sprzedajemy gry PAL-NTSC do Dreamcast.
Sprzedaż i wymiana gier wysyłkowo
lub w naszej firmie.
Wszystkie aktualne nowości gier.

NIKO
www.niko-radom.prv.pl

26-600 RADOM ul. Reja 3
tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

Niestety, w momencie zamykania numeru nie udato nam się jeszcze zdobyć PlayStation 2. Nasze rozczarowanie byto olbrzymie - mimo zamówień złożonych w trzech niezależnych źródtach i opóźnienia numeru o tydzień konsola nie dotarta do nas na czas. Ściemnianie i pisanie o tym, czego nie mamy nie leży w naszej naturze, więc zostato nam jedynie kupienie tekstu od kogoś z zachodu. Przed wami relacja pana Iwachika Kamino, który mieszka w Paryżu i pracuje dla francuskiego magazynu Total Play. Za miesiąc będziemy na Tokyo Game Show i wtedy już na na pewno uda nam się zdobyć PlayStation 2 wraz z TEKKEN TAG i DOA2.

pogrążony w rozpaczy Gulash

Jeśli patrzycie na zdjęcia PlayStation 2 i wydaje się wam, że urządzenie jest duże, lub brzydkie to jesteście w błędzie. Nowa konsola jest tylko o dwa-trzy centymetry dłuższa niż PlayStation i ma mniej więcej te same gabaryty. Jest też śliczna i wygląda bardzo futurystycznie, prawie jak słynny monolit z „Odysei Kosmicznej 2001". Ciemne i stonowane kolory nadają jej groźnego wyglądu. Jest to najładniejsza konsola jaką dotychczas widziałem.

Po otwarciu niebieskiego pudełka z dużym logo na boku wydostajemy urządzenie wraz z towarzyszącym osprzętem. Sama konsola jest ciężka. Jeśli mieliście wcześniej jakiś system do gier video, wiecie mniej więcej, ile taki sprzęt może ważyć. Tymczasem PS2 jest cięższa nawet niż Dreamcast. Naturalnie od razu próbowałem postawić konsolę na boku, w prawdziwie nowym stylu. Podstawka, której niestety nie miałem, bardzo by się przydała. Konsola wprawdzie stała, ale jakoś tak niepewnie.

Po włączeniu konsoli pierwsze, co rzuca się w oczy... Zaraz. Pierwsze, co rzuca się w uszy to dźwięk wiatraczka chłodzącego wewnętrzne komponenty. Urządzenie przez chwilę wydaje dźwięk przypominający kosiarkę za oknem. Później sytuacja się poprawia, ale i tak cooler jest wyraźnie słyszalny.

Czy przez te kilka lat posiadania PlayStation nie mieliście czasem ochoty wyłączyć przydługiej sekwencji startowej starej konsoli? Ja zawsze chciałem to zrobić. Na szczęście bootowanie się PlayStation 2 bez płytki w środku trwa około dwóch sekund, po czym pojawia się menu, z którego można przeglądać kartę pamięci, odtwarzać płyty audio (teraz można przewijać utwory do przodu) i dobrać się do ustawień konsoli. Można zmienić tekst menu z japońskiego alfabetu na angielski, ustalić datę, wybrać rodzaj wyświetlania obrazu (standardowo ustawione jest 16:9, ale można włączyć 4:3), włączyć cyfrowe wyjście audio i zmienić opcje kompatybilności z PlayStation.

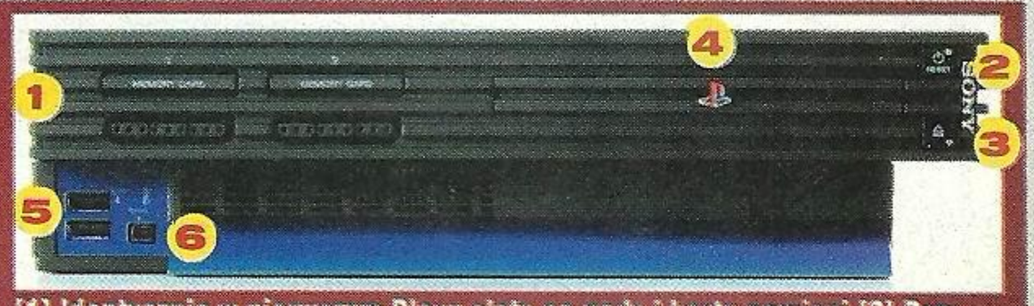
Na te ostatnie składają się dwie rzeczy: filtrowanie tekstur oraz prędkość czytnika. Jeśli chodzi o czytnik, to są dwa ustawienia: normal i fast. Przy tym pierwszym napęd w PS2 zwalnia do x2 czyli takiej jak w PSX. Na Fast próbuje się trochę rozpędzić i czasem się to udaje, ale różnice przy ładowaniu gier można policzyć w sekundach. Druga opcja jest ciekawsza - mimo, że SCEI wcześniej zaprzeczało temu, okazuje się, że PS2 jednak poprawia jakość grafiki w grach na starego PSX'a rozmywając tekstury. To jednak nie zawsze działa. Sprawdziłem GRAN TURISMO 2 i METAL GEAR SOLID i o ile w MGS różnicy praktycznie nie było widać, grafika w GT2 poprawiła się w nieznaczny, ale zauważalny sposób. To niewątpliwie miły prezent dla posiadaczy gier na starą konsolę Sony, z których część będzie ponownie cieszyć się zasłużoną popularnością. Sądzę też, że być może nowe gry powstające na stare PlayStation będą w jakiś sposób optymalizowane również pod PS2, a sam driver i bios konsoli będą usprawniane.

PlayStation 2 zostało zaprojektowane trochę jak pecety, czyli taki, by można było upgrade'ować możliwości systemu za pomocą nowych driverów. Na przykład driver służący do odtwarzania filmów DVD znajduje się na płytce sprzedawanej razem z zestawem i aby poprawnie funkcjonował, trzeba załadować go na kartę pamięci, która nastepnie musi pozostać w slocie. Inna sprawa to fakt, że driver ów został firmowo już na niej umieszczony. Ale można go skasować i potem ponownie wgrać. Otwiera to zupełnie nowe możliwości. Wyobraźcie sobie na przykład, że gdyby SCEI

PlayStation 2 NARESZCIE!

PlayStation 2: co do czego

Zupełnie tak jak wam, nam też znudziło się już to powtarzane do bólu zdjęcie. Ba, nawet wydrukowaliśmy taki plakat. Na szczęście za miesiąc (a w praktyce już 30-go marca), gdy położymy na PS2 własne łapy sytuacja się poprawi i będziemy mogli pstryknąć własne fotki.



[1] Identycznie w pierwszym Playu sloty na pady i karty pamięci [2] Przycisk Reset, który raz wciśnięty resetuje konsolę, a przytrzymany wpędza ją w tryb „sleep" [3] Przycisk „Eject" po wciśnięciu którego wysuwa się tray na cedek pod czwórką [4] Logo - można je dowolnie okręcać [5] Dwa porty USB, do których można będzie podpiąć peryferia. Standard na PeCetach - klawisze, myszka i tak dalej [6] Port I-Link służy do połączenia PS2 z kamerami i aparatami cyfrowymi. Możliwe będzie wrzucanie zdjęć.

[7] Port PC-Card PCIMCA III. Karty takie wykorzystywane są we wszelkiego rodzaju laptopach i są standardem od wielu lat. Może to być modem, karta sieciowa, karta dźwiękowa czy sterownik do osobnego napędu CD. [8] Przycisk Power i wejście dla zasilania [9] Standardowe wyjście na TV, można do niego podpiąć nawet kabel Scart. [10] Wyjście Digital Out - jeśli masz wieżę wyposażoną w Digital In lub zestaw kina domowego, możesz podłączyć PS2 przez specjalny kabel.

chciało jeszcze poprawić tryb kompatybilności ze starym PSX'em, albo usprawnić player DVD dodając tam nowe opcje, to miast wymieniać całe wnętrze systemu wysłałoby do zarejestrowanych użytkowników płytki z nowymi driverami. Muszę też wspomnieć o mnóstwie dodatkowych złączy - porty USB, I-link do przechwytu zdjęć i filmów, PCIMCA znajdująca się z tyłu czy wreszcie Digital Out, za pomocą którego można uzyskać prawdziwie cyfrową jakość dźwięku (naturalnie, jeśli posiada się w domu odpowiedni sprzęt). Na razie nie są wykorzystane, ale z czasem na pewno się to zmieni.

Podobno część osób zgłaszała problemy z kartami pamięci - save z RIDGE RACER 5 niszczył w jakiś sposób zapisane na niej drivery do DVD, które na szczęście można było odtworzyć z płyty. W konsoli, z którą miałem styczność nic takiego nie występowało. Zgodnie z obietnicami działają też stare karty, ale używanie ich może być kłopotliwe. O ile SF3EX można zapisać na starej karcie, o tyle save z RIDGE RACER 5 zwyczajnie nie mieści się, przekraczając ponad 4 razy jej wielkość. Karta ma też na krańcu coś, co wygląda jak przekaźnik podczerwieni (choć nie wiem czy to jest właśnie to). Nowa karta nie działa w starym PlayStation.

Kolejnym ciekawym urządzeniem jest Dual Shock 2. Jak się domyśliliście jest to następca popularnego i zdecydowanie najlepszego pada, jaki został stworzony do sterowania grami. Na pierwszy rzut oka obydwa Duale nie różnią się niczym, poza kolorem. Po wzięciu nowego w ręce okazuje się, że jest trochę lżejszy. Największa różnica polega jednak na tym, że w Dual Shock 2 wszystkie przyciski (oprócz Start i Select), a nawet d-pad są analogowe i reagują na siłę wciśnięcia. Na razie jedyną grą, w której udało mi się zaobserwować obsługę tej funkcji jest RIDGE RACER 5, gdzie analogowy d-pad reaguje na siłę wciśnięcia ostrzejszym skrętem kół. Choć oczywiście działa w nim również analog, którym steruje się wygodniej.

Wypróbowałem kilka peryferiów ze starej konsoli i muszę z radością stwierdzić, że zarówno zwykły Dual Shock, jak i kontrolery Namco JogCon i NegCon działają bez problemów. Podobnie jak standardowy kabel SCART, przy pomocy którego uzyskałem kolor na palowskim telewizorze. Niestety, stary Multi-Tap nie działa. Co ciekawe, do portów USB także można podłączyć kontrolery do gier, co od jakiegoś czasu jest często spotykane w wyposażonych w te złącza pecetach. Wygląda jednak na to, że Sony będzie chciało zarobić dodatkowe pieniądze na rozgałęziaczach, a nam zostanie jedynie ich kupno.

Odtwarzanie filmów DVD przebiega tak, jak w standardowych playerach. Wystarczy wsunąć płytkę z filmem do czytnika, a pojawi się przeczytane z płyty menu. Niestety nie miałem dostępu do kabla S-Video, ale nawet przy pomocy SCART'a obraz wyglądał ostro i

PlayStation 2: DVD

Drugą zaraz po grach najbardziej istotną funkcją PlayStation 2 jest możliwość odtwarzania filmów DVD. Nowy standard oferuje niespotykaną dotąd na kasetach VHS jakość obrazu, cyfrowy dźwięk w systemie Dolby, dodatkowe materiały w postaci trailerów, raportów z produkcji i wywiadów, a także możliwość włączania i wyłączania podpisów. DVD upowszechniło się na dobre w USA, gdzie niemal wszystkie nowe filmy hollywoodzkich wytwórni wydają się zarówno na kasecie VHS jak i DVD. Jednak w Japonii i Europie po dobrym starcie filmy i odtwarzacze DVD nie sprzedawały się najlepiej. Dzięki nowej konsoli Sony ta sytuacja ma szanse ulec znacznej poprawie, czego dowodzi choćby zmasowany atak japońskich posiadaczy PS2 na półki z filmami. Sama konsola spełnia wszelkie warunki porządnego playera filmów, oferując wyjście obrazu w standardzie S-Video i cyfrowe wyście dźwięku Digital Out. Płytkę z filmem wsuwa się do konsoli w identyczny sposób jak grę, a PlayStation 2 automatycznie rozpoznaje z czym ma do czynienia.

Samo sterowanie odtwarzaniem filmów DVD w PS2 nie jest najwygodniejsze. Po pierwsze od joypada do konsoli prowadzi kabel, który w naturalny sposób ogranicza zasięg, po drugie zaś Dual Shock 2 nie zastapi pilota, gdyż ma zbyt mało przycisków. Wprawdzie podstawowe funkcje zostały dobrze rozplanowane pod dostępnymi przyciskami, jednak by uruchomić te bardziej zaawansowane (jak na przykład zmiana kamery, którą można spotkać choćby w niektórych filmach dla dorosłych, czy też włączenie zwolnionego tempa), niezbędne będzie wyświetlenie na ekranie specjalnego menu. Oto jak przedstawia się sterowanie odtwarzaniem filmów:
D-Pad: porusza kursorem po menu, **Select:** wyświetla na ekranie menu pilota, **Start:** odtwarzanie/pauza
L1: jeden rozdział do tyłu, **L2:** przewijanie do tyłu
L3: zmienia język podpisów, **R1:** jeden rozdział do przodu, **R2:** przewijanie do przodu, **R3:** zmienia język dubbingu, **Kwadrat:** Powrót do porzedniego menu
X: Zaniechanie, **O:** Akceptacja
Trójkąt: Powrót do głównego menu
Mimo ograniczenia spowodowanego joypadem nie ma się czym na dłuższą metę przejmować. Jedna z kalifornijskich firm produkujących osprzęt zapowiedziała już, że pracuje nad pilotem do PlayStation 2. Będzie więc można w spokoju leżeć na kanapie odległej o 10 metrów od plazmowego, 50-calowego telewizora zawieszonego na ścianie.

PlayStation 2: Acesoria

Z lewej strony to, co znajduje się w pudełku. Z prawej dodatkowe akcesoria. 1000 jenów - około 30 złotych.

Dual Shock 2 jest zbudowany identycznie jak pierwszy. Różnica polega na kolorze, na wadze (jest troszeczkę lżejszy) i na tym, że wszystkie przyciski są analogowe.

Karta pamięci 8Mb. - 64 razy większa i 200 razy szybsza niż do pierwszego Playa. 200 tysięcy sztuk zostało wycofanych przez Sony ze sprzedaży z powodów wad.

Standardowy kabel służący do podłączenia konsoli do telewizora zakończony trzema chinchami. Identyczny, jak w pierwszych plejakach.

Standardowy kabel zasilający. W wersji Japońskiej końcówka naturalnie zakończona jest wejściem na 110V. Wejście do konsoli jak w pierwszym plejaku.

Utilities Disc: płytka dołączona do zestawu zawiera drivery do DVD i krótki film w MPEG2 pokazujący możliwości filmowe PS2.

Kabel RF (cena: 2500 jenów). Dla wszystkich tych, którzy mają stare telewizory bez wejścia chinch lub euro - kabel dający sygnał po antenówce.

Podstawka pionowa (cena: 1500 jenów). PS2 może stać pionowo, a to jest właśnie podstawka. Może też stać i bez niej, ale ona tak ładnie wygląda.

Podstawka pozioma (cena: 1000 jenów). Konsola oczywiście może stać sobie bez podstawki. Jeśli ktoś jest fanem i maksymalnym jarusem, wyda na nią kaskę.

Kabel SVIDEO (cena: 3000 jenów). Nieoceniona rzecz przy oglądaniu filmów DVD - znacznie poprawia jakość przekazu. Gry za to wyglądają... dziwnie.

Multi Tap 2 (cena: 3600 jenów). Nie ma lekko, gdy chce się grać we cztery osoby (na razie jedynie w SF3EX) trzeba wybulić ponad stówkę.

wyraźnie. Niewygodne jest jedynie to, że nie ma pilota. Zmiana ustawień bądź przeskoczenie do następnego rozdziału odbywa się za pomocą pojawiającego się na ekranie menu.

Nie ulega wątpliwości, że PlayStation 2 to prześliczne urządzenie i na pewno znajdzie bezpieczny i ciepły kąt w wielu domach. Sony dostarczyło to, co obiecywało: wspaniałą platformę do gier i player do filmów DVD w jednym. Problemem, który notorycznie pojawia się przy każdym starcie nowej konsoli jest brak dobrych gier - tylko jedna lub dwie pozycje naprawdę pokazują potęgę systemu, reszta z nich zaś to zapychacze. Przy PS2 ta sytuacja ponownie miała miejsce. Nie można jednak osądzać nowej konsoli po jej startowych tytułach. RIDGE RACER 5 i SF3EX to porządne, ale nie wybitne pozycje, głównie z uwagi na to, że oprócz przepięknej grafiki praktycznie niczym nie różnią się od swoich starszych braci. KESSEN jest szalenie ciekawe i do pewnego stopnia nowatorskie, ale zarówno sama gra jak i jej historyczna otoczka musi być przetłumaczona na angielski, by rzeczywiście mogła się komuś tutaj spodobać. O grach muzycznych nie mamy co myśleć, skoro nawet stara jak świat BEATMANIA jeszcze do nas nie dotarła. Pociągi i Shogi pomińmy milczeniem.

Musicie przy tym jednak pamiętać, że do czasu premiery w Ameryce i Europie sytuacja zmieni się drastycznie, bo dojdą gry pisane specjalnie pod nasze gusta. Brak sensownych gier jest zapewne chwilowy - z miesiąca na miesiąc będzie ich coraz więcej i Sony na pewno zadba o to, by na naszą premierę wybrać jak najwięcej ciekawych pozycji. Mam nadzieję, że będzie wśród nich KESSEN. Sony nie posiada tak dobrych wewnętrznych zespołów jak Sega i Nintendo (choć sytuacja ta się zmienia - Polyphony?) i musi zwyczajnie poczekać, aż zaprzyjaźnione firmy wydadzą więcej hitów. Na myśl przychodzi mi oczywiście TEKKEN TAG TOURNAMENT i gry Square, której to firmy jestem olbrzymim fanem.

Ciekawi was też pewnie jak przedstawia się na tle PlayStation 2 ostatnia konsola Segi? No cóż, SOUL CALIBUR dalej przoduje jeśli chodzi o jakość grafiki, a liczba zapowiedzianych tytułów daje podstawy, by osoby, które kupiły Dreamcasta mogły spać spokojnie. Przewiduję, że prawdziwa wojna będzie mieć miejsce mniej więcej w połowie 2001 roku, gdy na naszym rynku znajdą się już wszystkie cztery konsole nowej generacji wraz z jakąś sensowną biblioteką tytułów. Dopiero wtedy klienci - gracze zadecydują, które z nich są najlepsze. A doświadczenie minionych lat pokazało, że na powodzenie mogą jednocześnie liczyć nie więcej niż dwa systemy. Które? Gry pokażą.

Iwachika Kamino

Tyle o konsoli rzekł nasz korespondent, obok zaś jego wrażenia związane z grami. Ze swej strony mogę jedynie obiecać, że w przyszłym miesiącu zrobimy mały pictorial i dorzucimy własne przemyślenia [G-Ash]

PlayStation 2: Menu

Po włączeniu konsoli bez płytki w środku naszym oczom ukazuje się menu...

System Configuration to opcja, w której można zmienić język z Japońskiego na Angielski, a także ustawić bieżącą datę/godzinę. Tutaj także ustalamy, czy ma być włączone cyfrowe wyjście Audio oraz to, jakiego kabla używamy do połączenia konsoli z telewizorem. Przypuszczalnie gdy pojawią się dodatki USB i PCIMCA po upgrade biosu będzie można tutaj zmieniać różne parametry.

Bardzo ciekawy jest PlayStation driver, przeznaczony do emulacji pierwszego PSX'a. Po pierwsze, można ustawić filtrowanie tekstur w starych grach, które jednak nie działa do końca tak, jakbyśmy mogli sobie tego życzyć. Drugą opcją jest szybkość czytnika. Co ciekawe, PS2 już sama z siebie przyspiesza czas ładowania starych gier. Przełączenie go z „Disc Speed" na „Fast" ma go jeszcze bardziej skrócić, ale nie zawsze się to udaje.

Kessen - Decissive Battle

■ **Producent:** Koei ■ **Gatunek:** Strategia

Zaskakująco dobrą pozycja startową okazała się strategia Koei. Jak się okazało sprzedała się ona lepiej niż jakikolwiek inny tytuł (wyłączając oczywiście RRV). A to spora niespodzianka. Jestem nastawiony do tej gry bardzo entuzjastycznie, ale nie sądzę, żeby przed jej lokalizacją mógł czerpać z niej satysfakcję nie znając japońskiego - efektywne dowodzenie wielkimi armiami na polu bitwy nie jest specjalnie łatwe bez rozumienia odpraw. A te są podawane przed starciami w formie filmików robionych w czasie rzeczywistym Samo wydawanie rozkazów nie jest może szczególnie emocjonujące, ale różnorodność ataków i możliwość ujrzenia pola bitwy z bliska (można przybliżać i oddalać kamerę) wynagradza tę sytuację. Chociaż można mieć nieco inne zdanie - postacie ruszają się mimo wszystko dosyć sztywno i bitwy są zupełnie bezkrwawe (trup ściele się gęsto ale nikt nie roni ani jednej kropelki). Mnóstwo tekstu po japońsku.

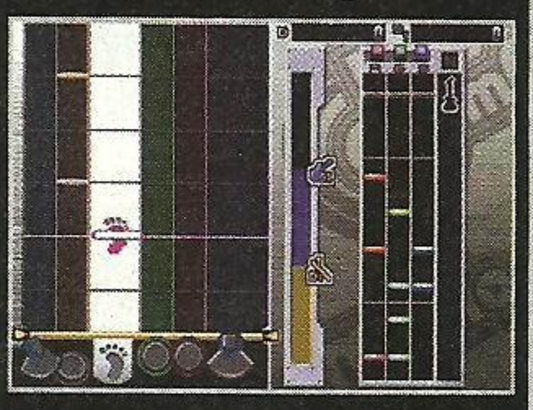
Stepping Selection

■ **Producent:** Koei ■ **Gatunek:** Strategia

Jaleco postanowiło skopiować pomysł Konami i zaprezentowało tytuł, który realizacją bardziej przypomina sesję Karaoke w tokijskim barze niż grę taneczną. Takie wrażenie nachodzi przede wszystkim pod wpływem teledysków wyświetlanych w czasie gry. Co lepsze zaś na składance utworów, do których podskakuje się na macie są kawałki czysta popowe - są tu m.in. "Larger than life" (Backstreet Boys) i "Baby One More Time" (Britney Spears). Zaprezentowane piosenki są jednak nagrane w wykonaniu jakichś amatorów, a nie prawdziwe gwiazdy. Aha - jest też mój ulubiony kawałek "Neverending Story" Limahla.W grze występuje podział na stopę prawą i lewą, a oprócz tego są jeszcze kolory - żółty, niebieski i czerwony. Połączenie tych informacji owocuje tym, na które z sześciu pól należy nadepnąć w następnej kolejności. Gra jest pewną odmianą od DANCE DANCE REVOLUTION i można spędzić przy niej trochę czasu.

Drum Mania

■ **Producent:** Koei ■ **Gatunek:** Strategia



Od początku zastanawiałem się dlaczego DM pojawiła się dopiero na PS2. I po zagraniu w nią muszę przyznać, że wciąż nie znam odpowiedzi. Nie zrozumcie mnie źle. Nowa "perkusja" Konami to fajny i wciągający (jak zresztą inne) tytuł, ale... Nie ma w nim nic nextgen'owego. PSX nie miałby z tą grą żadnych problemów. Jak zwykle, gra jest sprzedawana w zestawie z instrumentem - estetycznymi, fajnie zrobionym zestawem bębenków. Urządzenie jest w porządku, a jeżeli masz też gitarę, możesz podłączyć kolegę i obaj zaatakujecie w trybie Session. Reszta to standardowe granie w różnych trybach przy piosenkach o zwiększającym się stopniu trudności. Grafika nie rozwala, ale wybór kawałków jest całkiem w porządku. Do moich ulubieńców zaliczyłbym kawałki punk i ska - naprawdę testują nadgarstki... Grze nie można nic zarzucić. Jest taka jaką moglibyście sobie wyobrazić. Kosztuje jakieś 200 dolarów.

RIDGE RACER 5

■ **Producent:** Namco ■ **Gatunek:** Racer

Co sprzedało się w ciągu pierwszego tygodnia w liczbie 233 tysięcy 391 sztuk i ma piątkę w tytule? Podpowiedź: Namco też zna wie.

Zastanówmy się nad tym, czego wszyscy oczekiwali po nowym racerze z długiej i odnoszącej sukcesy serii. Wyśmienitej grafiki? Załatwione.
W skrócie można to przedstawić tak - wyobraźcie sobie poprzednie gry z tej serii, dodajcie o niebo lepszą grafikę, wywalcie pop-up i niedociągnięcia; nie wszystkie (niemiłe wrażenie robią nie powygładzane krawędzie), ale znaczna większość. No i już wiecie. Nie musicie nawet kupować konsoli.
Kiedy wyszedłem ze sklepu trzymając pod pachą pudełko z tymi futurystycznymi literami układającymi się w skrót "PS2" bardzo się ucieszyłem.
W ostatnim czasie gry wciągały mnie coraz mniej - w kółko te same pomysły, te same odgrzewane gry w nowych oprawach... Myślałem, że nie dam już rady odczuwać tego co za czasów pierwszego kontaktu z PlayStation. Przypomniałem sobie wypieki, z jakimi wsuwałem do konsoli płytkę z grą. To właśnie wtedy odkryłem racera Namco i od razu stałem się wiernym fanem serii.
A dlaczego tak się cieszyłem trzymając w ręku sympatyczne, niebieskie pudełko oraz kilka mniejszych? Nie wspominam o podnieceniu towarzyszącym kupieniu konsoli. Ale po raz pierwszy od dłuższego czasu czułem emocje związane z kupnem gry. Nowy system? Kolejny R RACER? Chyba obydwa naraz.
Początek i pierwszy kontakt z układem menu powinien trochę wzruszyć co bardziej wrażliwych i romantycznych fanów serii. Poza kosmetycznymi detalami, niemal nic się nie zmieniło.
Tradycyjnie już seria zaprasza nas do przejechania się samochodami, które w bardzo dziwny sposób przypominają te spotykane na ulicach, za wyjątkiem nazw. No tak, ale do tego można się przyzwyczaić.
A jeżeli graliście w poprzednie RR-y, to już to pewnie przerobiliście. Po dokonaniu wyboru teamu kolejny przeskok i kolejne wybory. W sklepiku można poprawić sobie nastrój i odpowiednio polakierować samochód i wprowadzić inne, drobne poprawki wpływające na dobre samopoczucie grającego. Nie ma przecież chyba nic gorszego niż wsiąść do markowego samochodu i zauważyć, że jego ostry róż trochę odstrasza panny, mające w założeniu wskakiwać do środka, prawda?
Druga opcja, której nie powinien odpuścić sobie żaden prawdziwy sportowiec to Free Run, w którym można dokładnie zapoznać się z trasami, podczas swobodnej, jak sama nazwa wskazuje, przejażdżki.
Idąc dalej tym tropem - konsekwencją powyższego powinno być zmierzenie się z samym sobą oraz czasem. Kiedy przystąpiliście już do sprawy z maestrią drżącego z podniecenia mistrza gry wstępnej możecie już przekroczyć krawędź i wejść tam, gdzie chłopców odsiewa się od mężczyzn.
Duel Mode, Grand Prix i Versus. Tutaj nie ma już cienia, tylko przeciwnicy z krwi i kości. W pierwszym i drugim przypadku są to kości krzemowe - przeciwnikami steruje w nich procesor konsoli. Versus nie jest zaś niczym więcej niż wyścigiem ze znajomymi. Najbardziej emocjonujący z powyższych jest oczywiście tryb GP.
Mamy tu znaną już z wcześniejszych wersji serię progresywnych wyścigów, w których walczy się na kilku okrążeniach, pokonuje coraz to nowych rzucanych przez Namco do boju maszyn i brnie się do przodu. Zbierając po drodze kolejne modele i odkrywając nowe trasy.
Choć bardziej na miejscu byłoby stwierdzenie, że są to stare-nowe trasy. Niby część z nich jest zupełnie świeżutka, ale reszta jest bardziej lub mniej wierną kopią tych z innych RACER'ów. Niestety, po pewnym czasie zauważycie, że trasy są niezbyt zróżnicowane i dosyć do siebie podobne. Wolałbym widzieć szerszy wachlarz, ale mówi się trudno.
Gra jest pełna drobnych detali, nie będących może niczym szczególnym, ale dających sporo radości graczom, którzy potrafią je dostrzec - spróbujcie tylko przyjrzeć się desce rozdzielczej.
Chociaż nie zawsze jest na to czas. Jeżeli nie jedziecie sobie akurat w Free Run, to nie ma problemu, ale w innych trybach na wiele rzeczy nie ma po prostu czasu.
Gra oferuje bardzo szybką jazdę, która w połączeniu ze świetną oprawą po prostu daje kopa. Jest tylko mały szkopuł - po raz kolejny tryb kamery pokazującej cały samochód sprawdza się dobrze jeżeli chcemy pooglądać prującą maszynę, ale żeby wygrać wyścig trzeba się przerzucić na kamerę wewnątrz auta. W tym pierwszym przypadku kamera siedzi zbyt blisko i uniemożliwia odpowiednie reagowanie na skręty. Przynajmniej na początku. Chociaż ja i tak zawsze wolałem widok z samochodu.
Kluczowym elementem, który decyduje o odniesieniu sukcesu na trasie jest opanowanie kontrolowanych poślizgów na zakrętach (rewelacyjnie wygląda na replayach i to najlepiej w nocy). I mówiąc tu o poślizgach mam na myśli posmarowany olejem krążek na lodowisku polanym masłem. Czasami aż się nie chce wierzyć widząc to na powtórkach.
Dobrym uzupełnieniem bardzo ładnej grafiki są realistycznie brzmiące dźwięki oraz soundtrack nagrany przez prawdziwych artystów techno. Beaty niektórych utworów są naprawdę mocne i tworzą dobrą kompozycję z futurystycznym wyglądem miast, w których toczy się akcja.
Małym rozczarowaniem jest brak opcji dla dwóch graczy na oddzielnych telewizorach - zamiast tego zaoferowana zostaje możliwość skorzystania z trybu split screen z brzydką mgłą skrywającą część trasy. Nigdy nie lubiłem rozwiązania z graniem na podzielonym ekranie. I nic się w tej kwestii nie zmieniło.
Podsumowując RRV spełnia pokładane w nim oczekiwania. Dla kogoś takiego jak ja jest to pozycja warta każdych pieniędzy. Inni fani racerów także nie powinni czuć się zawiedzeni.

Eternal Ring

■ **Producent:** Koei ■ **Gatunek:** Strategia

Największy chyba zawód. Jeden z nielicznych tytułów sprawiających ambitne wrażenie (nie żaden sequel albo kontynuacja pomysłu), ale obnażający spore braki w wykonaniu. Z jednej strony - w ER są przepiękne tła i szczegóły otoczenia, z drugiej aż drażni surowość niektórych elementów. Szczególnie blado wypada walka mieczem, która została zrobiona w zupełnie nieciekawy sposób. Poza tym spore zastrzeżenia mam do sterowania, a raczej reakcji głównego bohatera (wszystko porusza się bardzo wolno) oraz kolizji detekcji. Zupełnie karygodny jest także brak mówionych dialogów - w grach nowej generacji chcę widzieć dopracowanie takich drobiazgów. Oczywiście grafika ogólnie robi dobre wrażenie - lokacje są spore, a plenery - bardzo ładnie zaprojektowane i zrealizowane. Gra ma pewien potencjał, ale widać że należy do tytułów pierwszej generacji. Może do czasu pojawienia się pozą granicami Japonii będzie lepiej.

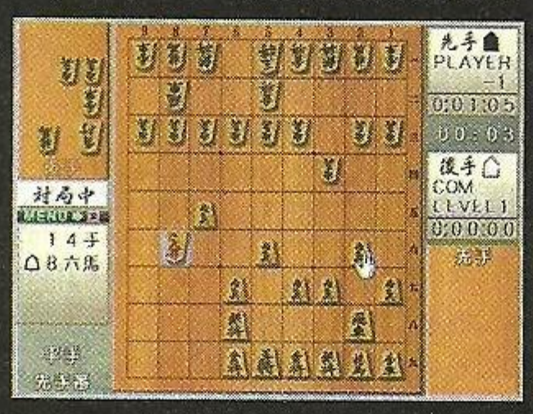
A-Resha De Go 6

■ **Producent:** Artdink ■ **Gatunek:** Strategia

Ten tytuł można sklasyfikować jako SIM CITY z pociągami. Firma Artdink, jej twórca, postanowiła pozwolić posiadaczom PlayStation 2 na pobawienie się w projektantów infrastruktury kolejowej. Przede wszystkim, bo można budować też inne rzeczy. Zakupu tej gry nie uznaję za udany. Sporo tekstów po Japońsku, brak rzeczywistej akcji, niezbyt ładna i strasznie plastikowa grafika.
Artdink chyba niespecjalnie przyłożył się do swojego premierowego tytułu co widać od samego początku. Miasta, samochody i pociągi wyglądają nienaturalnie i wyglądają jak większe lub mniejsze pudełka od zapałek z różnymi dodatkami. Po takiej grze oczekiwałoby się większej wagi przywiązanej do detali, ale niestety, jak już wspomniałem nawet ona nie ratuje sytuacji.
W Japonii ta gra na pewno znajdzie swoich nabywców (przecież to już szósta część!), ale poza jej granicami nie polecam jej naprawdę nikomu. Nic ciekawego, a wręcz przeciwnie.

Kakinoki Shogi 4 Mahjong Takai III Morita Shogi

■ **Producenci:** Ascii, Koei, Yuki ■ **Gatunek:** Planszówki



Wśród startowych tytułów nie mogło zabraknąć popularnych w Japonii gier planszowych. Co ciekawe, stanowią one aż 30 procent wszystkich gier dostępnych w momencie premiery na PlayStation 2. Żadna z nich nie pokazuje mocy PlayStation, choć MAHJONG TAKAI III wydaje się najbardziej zaawansowaną z pozycji, a to ze względu na najlepszą grafikę i dźwięk. Są też renderowane filmy. Z kolei KAKINOKI SHOGI 4 to bardziej tradycyjne, grzeczne i stonowane podejście do tematu. Inna gra MORITA SHOGI, ma muzykę w stylu techno i mówi ludzkim głosem.
Gwoli wyjaśnienia - Shogi to takie japońskie szachy. Raczej zbędne pozycje.

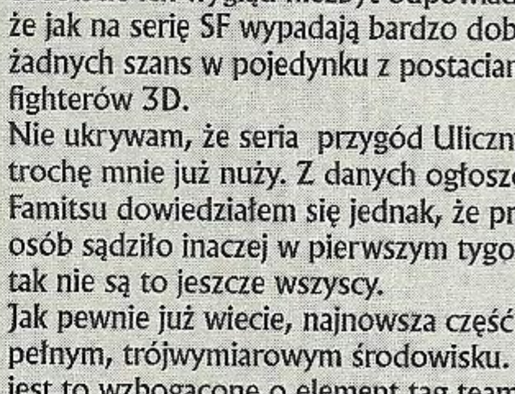
STREET FIGHTER EX3

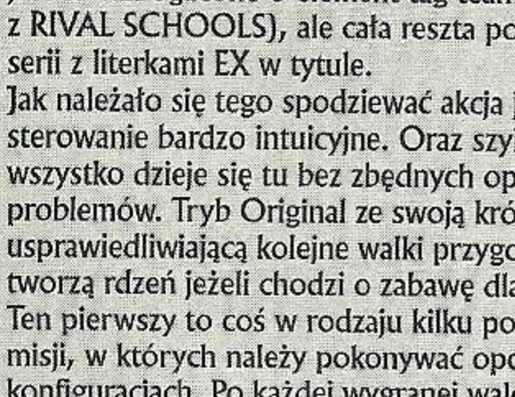
■ **Producent:** Capcom ■ **Gatunek:** Fighter

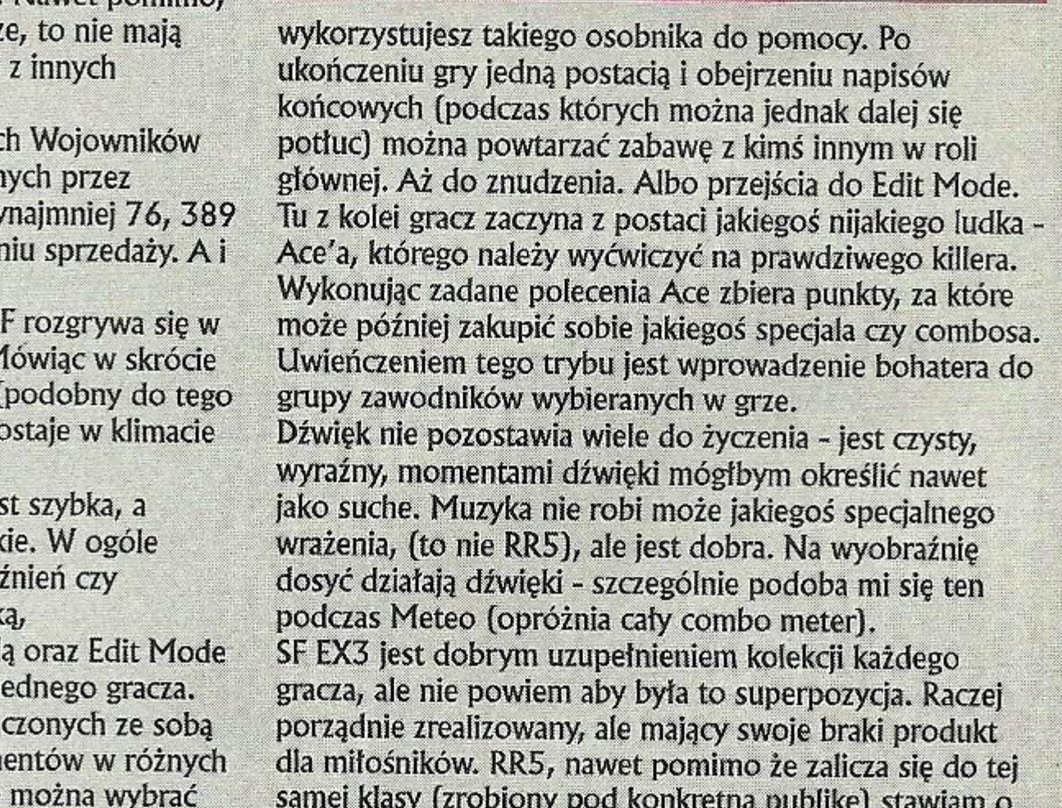
Bardzo lubię sympatyczne detale. I pewnie dlatego, już w momencie otwarcia pudełka bardzo ucieszył mnie widok znajdującego się w nim małego uchwytu na kartę pamięci.

Ten drobiazg powoduje, że kartę pamięci można nosić sobie w pudełku razem z grą nie gubiąc jej nigdzie. Albo też - zgubić wszystko razem. Tak czy inaczej - fajny start.
Niestety, już po włączeniu gry i przejściu do samej walki widać jest, że gra została trochę niedopracowana. Najbardziej dziwi to, że można odnotować zwolnienia, a to jest coś, czego NIKT nie oczekiwał po nowych grach dostępnych na starcie. Zdarza się to zwykle przy tym jak na ekranie gości dodatkowa postać. O czterech nawet nie wspominam. Natychmiast też zauważycie, że o ile postacie wyglądają dosyć dobrze, to ich animacja pozostawia czasem wiele do życzenia.
No tak, właśnie. Napisałem, że postacie wyglądają dosyć dobrze. W sumie jest to trochę naciągnięte, bo mnie osobiście ich wygląd niezbyt odpowiada. Nawet pomimo, że jak na serię SF wypadają bardzo dobrze, to nie mają żadnych szans w pojedynku z postaciami z innych fighterów 3D.
Nie ukrywam, że seria przygód Ulicznych Wojowników trochę mnie już nuży. Z danych ogłoszonych przez Famitsu dowiedziałem się jednak, że przynajmniej 76, 389 osób sądziło inaczej w pierwszym tygodniu sprzedaży. A i tak nie są to jeszcze wszyscy.
Jak pewnie już wiecie, najnowsza część SF rozgrywa się w pełnym, trójwymiarowym środowisku. Mówiąc w skrócie jest to wzbogacone o element tag team (podobny do tego z RIVAL SCHOOLS), ale cała reszta pozostaje w klimacie serii z literkami EX w tytule.
Jak należało się tego spodziewać akcja jest szybka, a sterowanie bardzo intuicyjne. Oraz szybkie. W ogóle wszystko dzieje się tu bez zbędnych opóźnień czy problemów. Tryb Original ze swoją krótką, usprawiedliwiającą kolejne walki przygodą oraz Edit Mode tworzą rdzeń jeżeli chodzi o zabawę dla jednego gracza. Ten pierwszy to coś w rodzaju kilku połączonych ze sobą misji, w których należy pokonywać oponentów w różnych konfiguracjach. Po każdej wygranej walce można wybrać postać, która dołączy się do twojego zespołu - potem

wykorzystujesz takiego osobnika do pomocy. Po ukończeniu gry jedną postacią i obejrzeniu napisów końcowych (podczas których można jednak dalej się potłuc) można powtarzać zabawę z kimś innym w roli głównej. Aż do znudzenia. Albo przejścia do Edit Mode. Tu z kolei gracz zaczyna z postaci jakiegoś nijakiego ludka - Ace'a, którego należy wyćwiczyć na prawdziwego killera. Wykonując zadane polecenia Ace zbiera punkty, za które może później zakupić sobie jakiegoś specjala czy combosa. Uwieńczeniem tego trybu jest wprowadzenie bohatera do grupy zawodników wybieranych w grze.
Dźwięk nie pozostawia wiele do życzenia - jest czysty, wyraźny, momentami dźwięki mógłbym określić nawet jako suche. Muzyka nie robi może jakiegoś specjalnego wrażenia, (to nie RR5), ale jest dobra. Na wyobraźnię dosyć działają dźwięki - szczególnie podoba mi się ten podczas Meteo (opróżnia cały combo meter).
SF EX3 jest dobrym uzupełnieniem kolekcji każdego gracza, ale nie powiem aby była to superpozycja. Raczej porządnie zrealizowany, ale mający swoje braki produkt dla miłośników. RR5, nawet pomimo że zalicza się do tej samej klasy (zrobiony pod konkretną publikę) stawiam o oczko wyżej.







Raport
Gry na PS2

PlayStation 2 jest już w japońskich domach i powoli szykuje się na podbój USA i Europy. Gry towarzyszące startowi konsoli jak zwykle tylko rozbudziły nasz apetyt na prawdziwe tytuły nowej generacji. Dlatego przygotowaliśmy specjalny przewodnik po ponad 30 grach na PS2. Umieściliśmy tu jednak tylko pozycje, o których już coś konkretnego wiadomo. Bo nie ulega wątpliwości, że gier pisanych na PS2 jest co najmniej trzy razy tyle.
Rozwiązanie większości zagadek przyniesie wiosenna edycja Tokyo Game Show, z którego relacja już w następnym numerze.

TXT: Banan & Gulash

Fantavision

■ Producent: **Sony SCEI** ■ Gatunek: **Logiczna / Puzzle**

To raczej demonstracja możliwości, z której autorom przypadkiem wyszła gra. Wygląda to ładnie - na ekranie wybuchają kolorowe sztuczne ognie, a gracz musi strącać je celowniczkiem. Przypomina to w sumie MISSILE COMMAND. Cel gry to takie strzelanie w petardy lecące w powietrze, aby zderzały się z innymi i wybuchały w olśniewającej feerii blasków i barw. Ciekawym aspektem jest możliwość oglądania replayów z gry. Kamerę można ustawić w dowolnym miejscu i w podziwie zachwycać się real-time'owymi atrakcjami, które są przykładem tego, co potrafi PS2 (jak chociażby liczenie na bieżąco takich rzeczy jak oświetlenia budynków i trójwymiarowych efektów samych kolorowych wybuchów). To ostatnie jest zresztą tworzone przy pomocy potężnego engine'u cząsteczkowego PS2.

A Zatem: Gra jest prosta, ale bardzo efektowna. Naszym zdaniem jednak powinna być dodawana za darmochę do konsoli.

CrossFire (X-fIRE)

■ Producent: **Square EA** ■ Gatunek: **Shooter**

Pierwszy i ostatni kontakt z tą grą mieliśmy na jesiennym TGS. X-FIRE robiło bardzo złe wrażenie - pokazujący akcję z perspektywy trzeciej osoby (a'la Tomb) shooter był wolny, a płynność animacji pozostawiała sporo do życzenia. Nowe filmiki pokazują, że jest coraz lepiej. Gracz wcieli się tu w jednego z czterech komandosów wysłanych przez rząd w celu zbadania objętego kwarantanną fragmentu miasta. W rozgrywce będą mogły wziąć udział cztery osoby jednocześnie, zaś samotnemu graczowi radośnie towarzyszyć będzie konsola (w postaci trzech czekających na rozkazy członków oddziału). Naturalnie każda z postaci będzie wyposażona w inny arsenał i będzie dysponować właściwymi sobie zdolnościami. Ciekawy jest fakt, że Square EA nie opublikowało jeszcze żadnego obrazka z tej gry, a wszystko co krąży, to zdjęcia ekranu z TGS i skany z japońskich pism. Najwyraźniej gra jest jeszcze w bardzo wczesnym stadium produkcji. Obstawiamy, że będzie to jedna z pierwszych pozycji wykorzystujących możliwości sieciowe PS2.

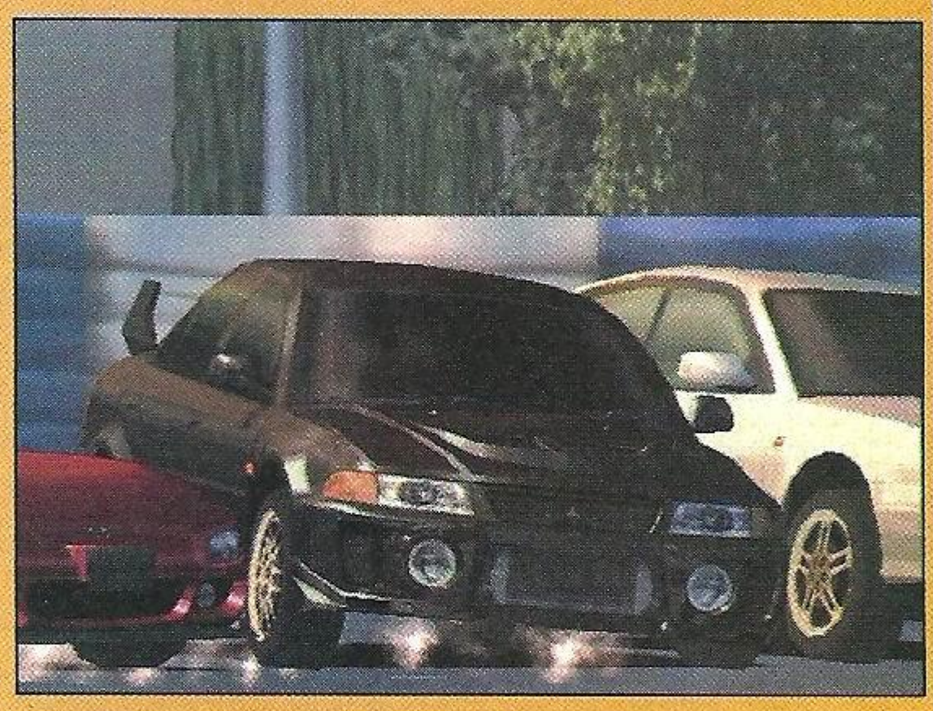
A Zatem: Ta gra na początku wyglądała koszmarnie. Z każdym dniem jest coraz lepiej i może jeszcze okazać się całkiem dobra.

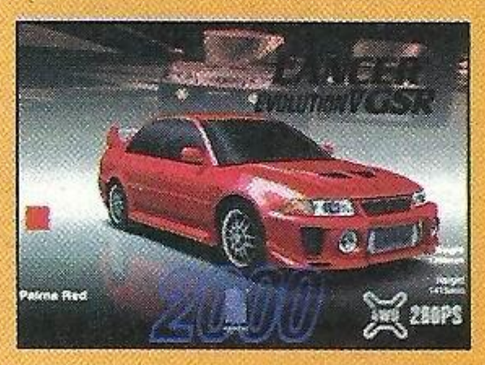
Gran Turismo 2000

■ Producent: **Polyphony Digital Inc** ■ Gatunek: **Racer**

Kazunori Yamauchi zaczął ostatnio sypać. W temacie GT 2000. Przekazujemy mu więc mikrofon.

W GT2 mieliśmy animację w 30 fps'ach, co oznacza że pomiędzy każdą klatką była przerwa o długości 1/30 sekundy. Bardzo wymagające było pracowanie nad zawieszeniem przy takiej prędkości, ponieważ gracze odczuwali, że zawieszenie skacze z powodu tego opóźnienia. Wobec tego w GT 2000 podkręciliśmy animację i teraz jest to już pełne 60 fps'ów. To oznacza, że z powodu zmniejszenia przerwy pomiędzy poszczególnymi klatkami animacji znacznie poprawiło się zachowanie zawieszenia i opon. Teraz o wiele lepiej będziemy mogli przedstawić np. manewry skrętu. Tak samo jest z kierowaniem. Z powodu wolnej (relatywnie) animacji na PSX-ie, sterowanie było znacznie mniej precyzyjne, ponieważ za każdym razem gra reagowała z opóźnieniem na wciśnięcie przycisku czy skręcenie gałki na padzie (ewentualnie koła kierownicy), wynoszącym wspomnianą już 1/30 sekundy. Teraz czas reakcji został skrócony o połowę, a więc będzie można sterować maszynami bardziej precyzyjnie.
W grze wprowadzono także real-time'owe mapowanie środowiska, co sprowadza się do tego, że całe otoczenie może odbijać się w karoserii samochodu. W GT2 na przykład nie udało się zastosować dokładnie tego samego rozwiązania. Najlepiej jest to widoczne podczas jazdy nocą. Gra będzie współpracowała z nowym, w pełni analogowym DualShockiem - gracz będzie mógł niejako sterować pedałem hamulca, wciskając do oporu bądź tylko delikatnie dusząc odpowiedni przycisk.
Ostatnia sprawa to samochody. Nie udało się nam wprowadzić do GT2 takich marek jak Lamborghini i Ferrari. Może uda się tym razem. Chciałbym też w amerykańskiej wersji wprowadzić wiele tamtejszych modeli maszyn, ale tylko wtedy, gdy pozwoli na to czas. Implementowanie jednego modelu samochodu do gry to około tygodnia pracy. Nie wiem czy się wyrobimy, a nie mogę opóźnić planów wydawniczych."

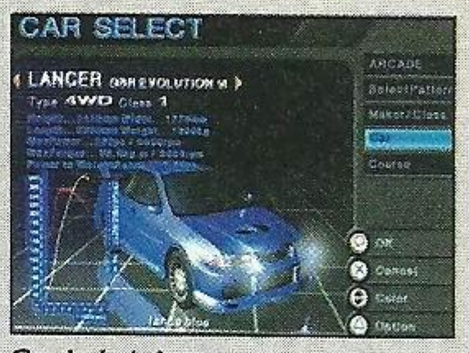




A Zatem: Z dnia na dzień gra wyrasta na na prawdziwego króla racerów. Tylko módlmy się, żeby wywalili te bitmapowe drzewa.

Driving Emotion Type-S

■ Producent: **Squaresoft** ■ Gatunek: **Racer**



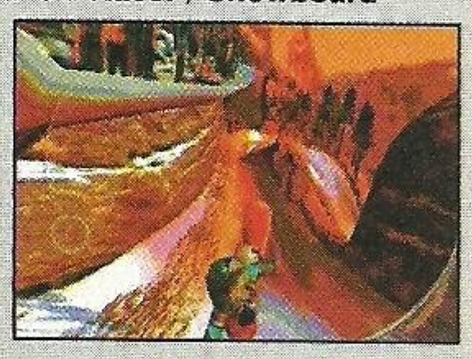
Gra RACING LAGOON wypuszczona przez Square w Japonii jako połączenie rpg-a i racera nie okazało się specjalnym przebojem, ale to trochę zbyt mało aby zniechęcić kwadratowych. I tym razem mają zamiar zaatakować ze zwykłym racerem. Gra jest w produkcji już od ponad roku i zapowiada się na tytuł godny miana Square. Firma zainwestowała w wykupienie licencji japońskich twórców samochodów - w grze będzie można pojeździć furami ze stajni m.in. Mitsubishi, Mazdy, Subaru, Hondy, Toyoty i Nissana. Gra jest porównywana do znanego z PSX-a GRAN TURISMO jeżeli chodzi o podejście do realizmu. Z pewnością samochodów nie będzie pół tysiąca, ale te w DRIVING EMOTION powinny wystarczyć. Mowa jest o bardzo realistycznym modelu jazdy, ciekawych widokach (m.in. z wnętrza samochodu pokazujący także ręce zaciśnięte na kierownicy). Uzupełnieniem będą prawdziwe trasy, które faktycznie można znaleźć w Japonii. Jak zapewniają ludzie ze Square nie tylko model jazdy, samochody, trasy oraz wrażenia mają być jak najbardziej zbliżone do "prawdziwej rzeczy". Także całe pobocze, łącznie z budynkami, ma być dopracowane w najdrobniejszych szczegółach.

Gra była już prezentowana na Square Millenium i podobno engine, nawet pomimo, że sterowanie jest jeszcze trochę niedopracowane, wyglądał bardzo dobrze. Nawet przy kilku samochodach na ekranie nie odnotowano żadnych zwolnień ani chrupnięć animacji.

A zatem: Konkurencja w tej dziedzinie będzie spora. Zobaczymy jak Square poradzi sobie na stosunkowo niezbyt znanym terenie.

Snowboard SuperCross

■ Producent: **Square EA** ■ Gatunek: **Racer / Snowboard**



Kanadyjski oddział Electronic Arts zdecydował, że już wystarczająco wiele mamy na rynku gier snowboardowych. I postanowili stworzyć grę boardercrossową. Macie rację - deska pozostała. Ale o co w tym tak naprawdę chodzi? Cały czas o to samo, tylko przy crossowych trasach. Ale jak to jest zrobione...
Już na pierwszej trasie gra prezentuje swoje prawdziwe oblicze. Kamera wycofuje się i wznosi dosyć daleko, dzięki czemu przegląd trasy staje się o wiele łatwiejszy. A sam track wygląda tak, że można wymięknąć. Wszystkie detale, łącznie z drzewkami, kamieniami i wszystkimi szczegółami widać bez żadnych ściemnionych mgieł i ma się wrażenie samotnego zjeżdżania wśród wielkich, groźnych gór. Takie zachowanie kamery ma miejsce kiedy zjeżdżamy samotnie - w trybie wyścigu z innymi zawodnikami widok staje się bardziej tradycyjny. Ale nie zmienia to faktu, iż grafika jest bardzo czysta i wyraźna, a zjazd - bardzo płynny.
W SSX zastosowany został też świetny patent z muzyką (kawałki są nagrane specjalnie dla jej potrzeb). W czasie jazdy towarzyszy niezła muzyka (hippa to the hoppa i scratchowany głos spikera), ale po najechaniu na naturalną rampę wycisza się, a z głośników dobiega jedynie świst przecinanego powietrza... jak w górach... po czym deska ląduje na śniegu i agresywne beaty znowu goszczą w głośnikach. Świetne rozwiązanie, które z pewnością przyjmie się w tego rodzaju grach.

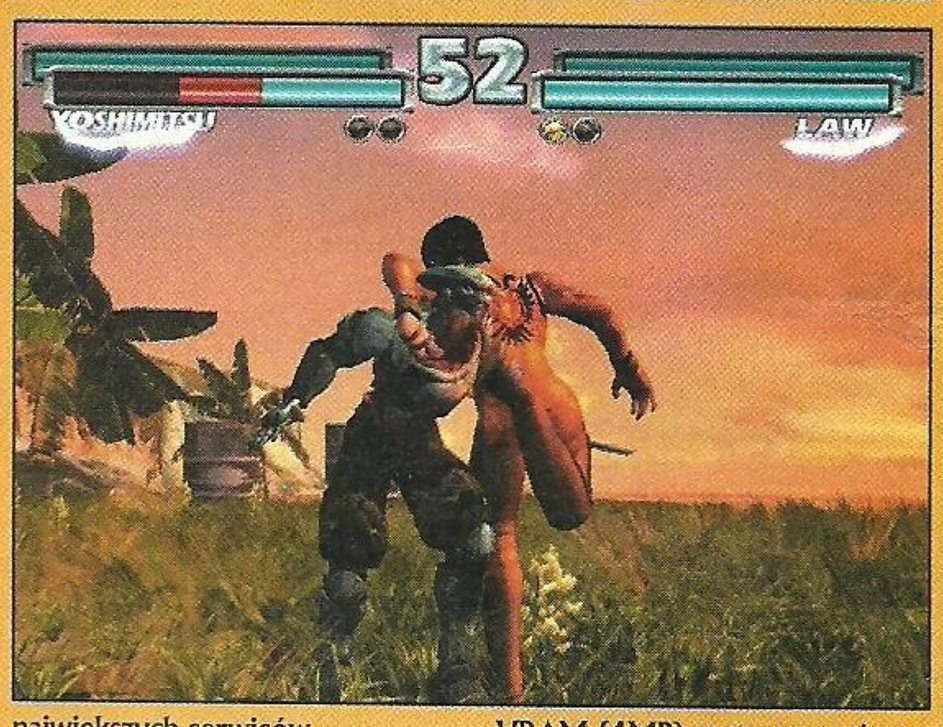
A zatem: SSX ma klimacik, który ostatnio widzieliśmy w 1080 na N64. A to wymarzona rekomendacja dla gry tego rodzaju.

Tekken Tag Tournament

■ Producent: **Namco** ■ Gatunek: **Fighter**

Dobieramy się do sedna sprawy, czyli do gry, która sprzeda kolejne miliony konsol na całym świecie. Premiera już 30 marca.

TEKKEN TAG TOURNAMENT to usprawniona konwersja z automatu pracującego na boardzie opartym o płytę PlayStation i wyposażonego w więcej pamięci RAM. Właśnie brak pamięci na pomieszczenie 4 zawodników jest powodem, dla którego gra nie ukazała się na stare PlayStation. Moc PlayStation 2 dopaliła grafikę i animację, które wyglądają teraz olśniewająco i zwyczajnie pięknie. W grze pojawią się aż 34 postacie ze wszystkich poprzednich części, a największą nowością jest naturalnie tryb tag-team. Zawodnicy łączą się w drużyny po dwóch a później - zmieniają się w locie, możliwe są też zespołowe comba i juggle. Wprowadza to do gry więcej elementów strategicznych i zwyczajnie odświeża produkt. Trójwymiarowe tła z poruszającymi się tam postaciami dają graczom prawdziwego, 128-bitowego kopa. Jednym z ciekawszych dodatków w stosunku do wersji arcade będzie możliwość podłączenia do konsoli przystawki Multi-Tap 2 (która, tak na marginesie, jeszcze nie trafiła do sprzedaży) i czterech joypadów. W ten sposób do gry będzie mogło zasiąść czterech graczy, a każdy z nich będzie kontrolował osobną postać. Niestety, nie będzie można walczyć we cztery osoby jednocześnie na ekranie, ale i tak pomysł wydaje się ciekawy i na pewno zyska wielu zwolenników. Oprócz tego Namco obiecało nowe w stosunku do wersji arcade intro (a znając jakość ich filmów - trudno nie cieszyć się z tego powodu) i kilka nowych trybów gry. Być może pojawią się też jakieś mini-gry, podobne do Force Mode i Ball Mode z TEKKEN 3.
Najnowsze doniesienia nie są jednak optymistyczne. Podczas Game Developers Conference Namco zaprezentowało TTT zgromadzonym dziennikarzom i autorom gier. Ich komentarze opublikowane przez jeden z największych serwisów Internetowych traktujących o PlayStation 2 wyrażają spore rozczarowanie. Naoczni świadkowie narzekają na brak anti-aliasingu (wygładzania krawędzi), przez co postacie w ruchu (podobno) wyglądają na trochę kanciaste. Nie najlepiej (podobno) przedstawia się też sprawa z teksturami, których jakość (podobno) pozostawia wiele do życzenia, ze względu na niewielką ilość pamięci graficznej VRAM (4MB) zastosowanej w PlayStation 2. Niemniej jednak my również widzieliśmy grę w akcji podczas ostatniej edycji Tokyo Game Show i, szczerze mówiąc, nie zwróciliśmy uwagi na te szczegóły. Być może są to jedynie nieistotne na dłuższą metę drobiazgi, które tak naprawdę nie przeszkadzają w pełnych emocji pojedynkach. A być może w ogóle tak nie jest i wszystko to jedna wielka ściema. Jesteśmy dobrej myśli.



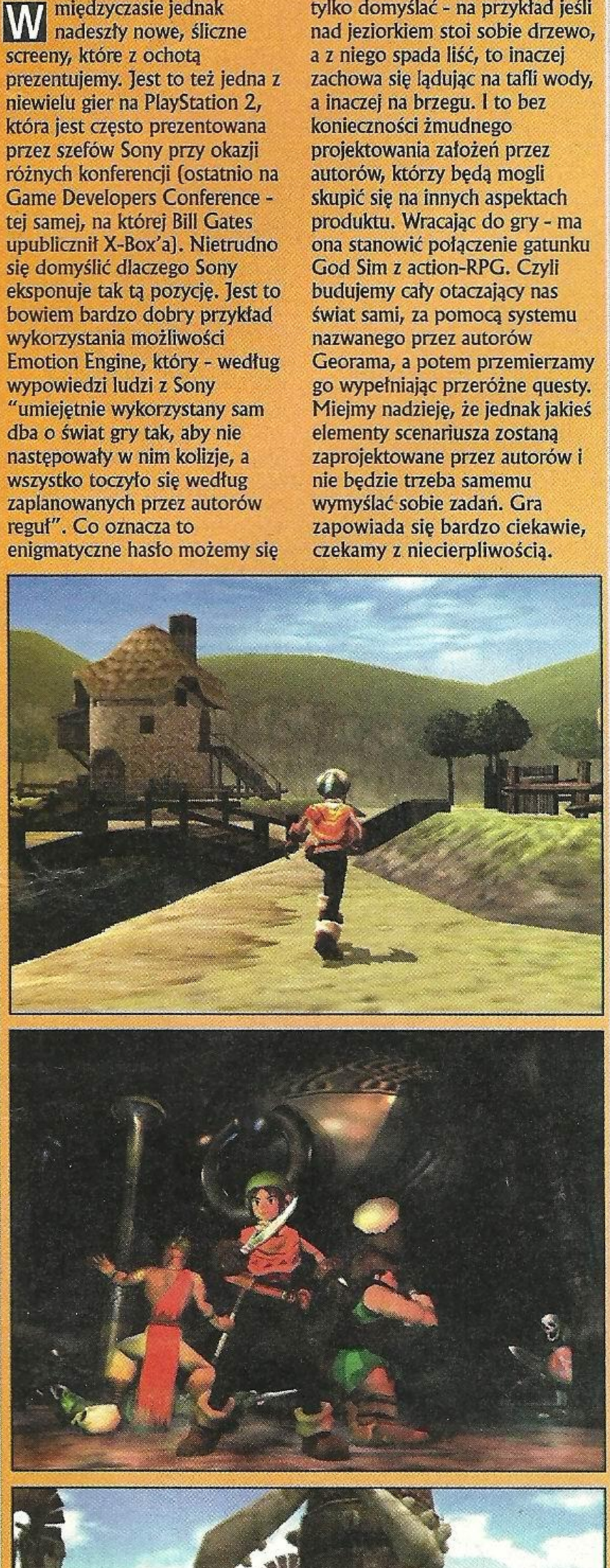
A zatem: Już za miesiąc będziemy mieć tę grę w redakcji i przyjrzymy jej się dokładnie. Porównamy TTT z DOA 2.

Dark Cloud

■ Producent: **Sony SCEI** ■ Gatunek: **RPG / God sim**

O Dark Cloud pisaliśmy miesiąc temu przy okazji raportu traktującego o 128-bitowych rpg-ach.

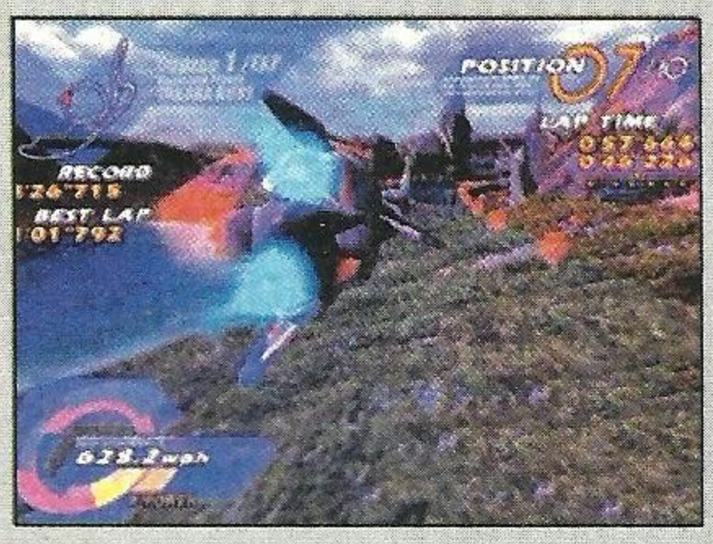
W międzyczasie jednak nadeszły nowe, śliczne screeny, które z ochotą prezentujemy. Jest to też jedna z niewielu gier na PlayStation 2, która jest często prezentowana przez szefów Sony przy okazji różnych konferencji (ostatnio na Game Developers Conference - tej samej, na której Bill Gates upublicznił X-Box'a). Nietrudno się domyślić dlaczego Sony eksponuje tak tą pozycję. Jest to bowiem bardzo dobry przykład wykorzystania możliwości Emotion Engine, który - według wypowiedzi ludzi z Sony "umiejętnie wykorzystany sam dba o świat gry tak, aby nie następowały w nim kolizje, a wszystko toczyło się według zaplanowanych przez autorów reguł". Co oznacza to enigmatyczne hasło możemy się tylko domyślać - na przykład jeśli nad jeziorkiem stoi sobie drzewo, a z niego spada liść, to inaczej zachowa się lądując na tafli wody, a inaczej na brzegu. I to bez konieczności żmudnego projektowania założeń przez autorów, którzy będą mogli skupić się na innych aspektach produktu. Wracając do gry - ma ona stanowić połączenie gatunku God Sim z action-RPG. Czyli budujemy cały otaczający nas świat sami, za pomocą systemu nazwanego przez autorów Georama, a potem przemierzamy go wypełniając przeróżne questy. Miejmy nadzieję, że jednak jakieś elementy scenariusza zostaną zaprojektowane przez autorów i nie będzie trzeba samemu wymyślać sobie zadań. Gra zapowiada się bardzo ciekawie, czekamy z niecierpliwością.



A zatem: Screeny są śliczne, w akcji także wygląda to bardzo ładnie. Stawiamy, że DARK CLOUD będzie cichym hitem.

Hresvelgr

■ Producent: **Gust** ■ Gatunek: **Phuturacer**



Już na oko widać, że nie jest to rdzennie japoński tytuł. Bliskie zestawienie twardych spółgłosek i lektura wszystkich opublikowanych albumów komiksów z Thorgalem w roli głównej pozwoliła nam przypuszczać, że jest to nazwa pochodząca gdzieś z okolic Skandynawii. Nowa gra będzie przedstawicielką gatunku futuracerów. Historyjka osadzona została w roku 2040. Kluczowym elementem rozgrywki jest ściganie się w latających pojazdach osiągających prędkości do 1000 km/h - najnowszych zdobyczach techniki. Oprócz śmigania ponad ziemią z zawrotnymi prędkościami, maszyny wymagają stałego zasilania z torów. A ponieważ te nie mają ścian odgradzających je od reszty otoczenia - może się okazać, że przypadkiem za bardzo się od nich oddaliliśmy. A to sprowadza się do utraty zasilania i w rezultacie - odpadnięcia z biegu. Nie obędzie się bez walki na torze.

A zatem: Szczerze mówiąc, nazwa Gust niewiele nam mówi, ale może to być ciekawą alternatywą dla nowego WipEout'a.

Gradius 3 & 4

■ Producent: **Konami** ■ Gatunek: **Oldschool Shooter**

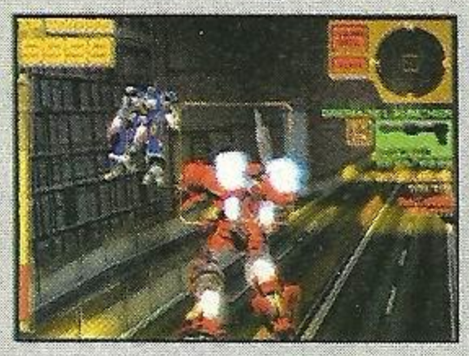
Tu mamy chyba do czynienia z jakąś małą pomyłką. Te dwuwymiarowe shooterki nie są niczym więcej, tylko leciutko poprawionymi w stosunku do swej szesnastobitowej wersji grami, które są na rynku w SNES'owej wersji od jakichś ośmiu lat. Trochę szkoda, że już na początku niektórzy developerzy idą na łatwiznę i zamiast wypuszczać jak najwięcej nowych i ciekawych tytułów decydują się na zaserwowania odgrzanej papki. Nie mogę powiedzieć, żeby którakolwiek gra z serii GRADIUS była szczególnie cienka czy mało atrakcyjna, ale przecież to nie jest sposób. Czy sam fakt, iż FFVI był świetną grą spowodował, że pierwszym zamachem na PSX-a w wykonaniu Square była konwersja tej gry? Nie. I o to chodzi. Tym bardziej, że w kompilacji tych gier jedynie nieznacznie dosprite'owano niektóre pojazdy oraz dorzucono robiące wrażenie intro. Ale cała reszta to po prostu znane już niektórym ze SNES-a Gradiusy. Teoretycznie może i gracze zechcą zagrać w staroszkolne gry, ale żeby tak od razu na premierze? Żeby świętować powstanie nowej platformy poprzez odkurzenie starej serii? Nawet równie fajnej, szybkiej i wciągającej?

A zatem: Jedynie dla fanów hardcore'owych, staroszkolnych shooterów. Ale nawet ich odstraszy żałosna grafika.

Armored Core 2

■ Producent: **From Software** ■ Gatunek: **Mech Fighter**

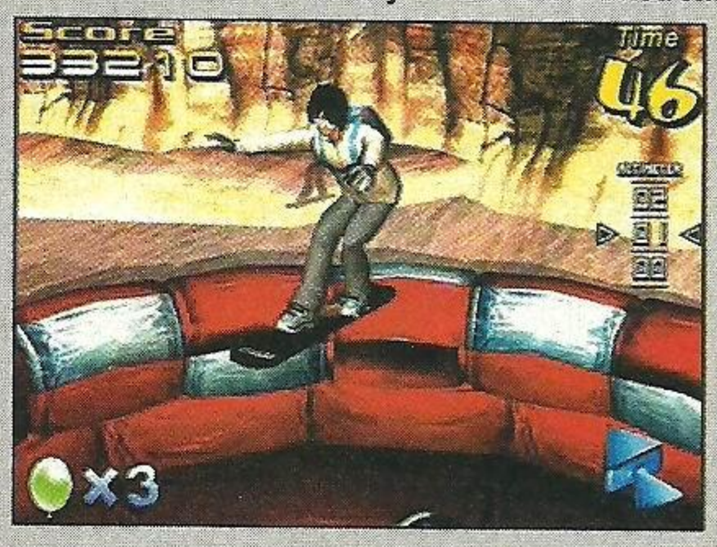
Prawdziwy sequel tego symulatora mecha na PSX-a pojawi się niedługo już na nowej konsoli Sony. I bardzo dobrze. Już tamtej grze niewiele można było zarzucić, a zapowiada się, że w sequelu sytuacja tylko się poprawi. W AC2 ponownie wcielamy się w rolę członka najemniczej mechowej ekipy, która podejmuje się zlecanych jej zadań. Bardzo rozbudowane możliwości konfiguracyjne stalowych kolosów, z detalami uwzględniającymi nie tylko różne rodzaje broni krótkiego, średniego oraz dalekiego zasięgu, ale też poszczególne elementy konstrukcji takie jak ręce, nogi, silnik, czujniki, głowa, obudowa, osłony, dopalacze i inne (wszystkie występują w kilku do kilkunastu rodzajach) powodują, że gra jest dosyć złożoną, zręcznościową pozycją. Zarządzanie zdobywanymi pieniędzmi nie jest wcale proste, ale dokupywane za ciężki kawałek grosza elementy wynagradzają chwile spędzone na zastanawianiu się nad konfiguracją. Tworzony jest przez brylujący chwilowo na rynku szykowanych na PS2 gier From Software i zapowiada się na grę ciekawą, rozbudowaną i graficznie bardzo dopracowaną. A dodanie trybu multiplayerowego oraz możliwości tworzenia własnych znaczków umieszczanych na obudowie, dopuszczenie możliwości walki więcej niż dwóch graczy na ekranie oraz rozbudowa poszczególnych trybów gry powinny rządzić.



A zatem: ARMORED CORE to, naszym zdaniem, najlepszy symulator mecha na PlayStation. Dwójka może powtórzyć sukces.

Sky Surfer

■ Producent: **Idea Factory** ■ Gatunek: **Ekstremalny Sport / Triki**



Trochę obawiamy się, że najmocniejszym atutem tej gry jest niezwykłość podjętego tematu. Do tej pory nie mieliśmy jeszcze bowiem okazji przekonać się na czym polega skakanie na spadochronie, z przyczepionym do nóg snowboardem. Niby są nawet ludzie, którzy uprawiają tę dyscyplinę sportów ekstremalnych, ale czy od razu jest ich tak wielu aby usprawiedliwić stworzenie nowej gry?... Ideą przewodnią ma być wykręcanie tricków w powietrzu, kiedy nasz zuch pikuje z wdziękiem kamienia. Będzie też tryb treningowy, w którym będzie można przetrenować różne akcje w stanie uniesienia. Dosłownie, bo pomagać będzie w tym gigantyczny wiatrak. Będziemy mieli okazję przekonać się jak tylko trafi na rynek. A kiedy to nastąpi? Nie wiadomo. Jeszcze nie ma daty premiery.

A zatem: Ciekawy pomysł i całkiem ładne screeny. Chcemy jednak zobaczyć to w akcji.

Wild Wild Racing

■ Producent: **Imagineer** ■ Gatunek: **Racer**

Do tej pory Imagineer miał okazję sprawdzić się przy tworzeniu realistycznych racerów na N64 (a przynajmniej takich, w których jeździło się samochodami). Tym razem mają ochotę zrobić niezwykłego racera. Z gatunku offroad. Co ma być niezwykłe? Model fizyczny. Gra dopuści akcje z jazdą na dwóch kołach. A jakoś nie pamiętam, żeby którakolwiek gra pozwalała na takie akcje. Sądzę, że ważnym czynnikiem mojego osądu może być fakt iż nie grywam w racery, ale jeszcze nie trafiłem na ani jedna grą, która by to umożliwiała. Zanosi się zresztą, że tak już pozostanie. (Ban) W grze znajdzie się całkiem sporo trybów rozgrywki - zjazd w dół stoku, wjazd pod górę, mistrzostwa, tryb adventure (mała przygodówka point 'n click? eheh), challenge, time attack i szybki wyścig. Adventure to w sumie dosyć nowa rzecz - gracz dostaje do ręki kompas i mapę, i ma w określonym czasie zaliczać kolejne punkty kontrolne. Gra cechuje się dosyć nietypowym podejściem do tematu wyścigów offroad, ciekawymi możliwościami samochodu, szerokim wachlarzem właśnie owych pojazdów oraz dosyć szybką, ogarniająca akcją. Można chyba powiedzieć, że rzeczywiście jest Wild, Wild... Szczególnie po obejrzeniu pierwszych screenów.

A zatem: Ciężko coś powiedzieć, gry tej firmy na N64 były zwyczajnie nijakie. Może teraz coś pokażą.

500 GP

■ Producent: **Namco** ■ Gatunek: **Racer**

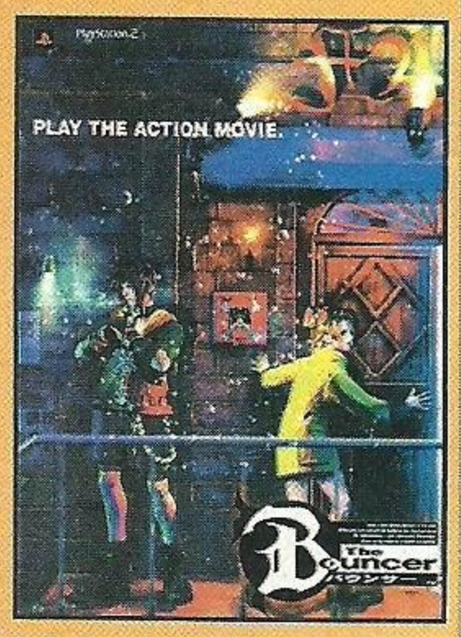
Owe 500 GP to trzecia, jak na razie ostatnia, z zapowiedzianych przez Namco gier. W wersji arcade wyścigi motocykli prezentowały się bardzo ciekawie, a to ze względu na szalone prędkości osiągane przez maszyny i bardzo nietypowe zachowanie kamer pokazujących przebieg walki na trasie. Podobnie jak TEKKEN TAG TOURNAMENT, 500 GP będzie konwersją z automatu działającego w oparciu o płytę główną pierwszego PlayStation. W związku z tym można spodziewać się odpowiednio poprawionej i podciągniętej pod dzisiejsze standardy grafiki, a także mnóstwa dodatkowych trybów, z których słyną przecież Namconwersje. Niestety, tak naprawdę niewiele jeszcze wiadomo o tej grze - nie znamy nawet wstępnej daty pojawienia się jej na rynku. Z tego powodu publikowane przez nas screeny pochodzą bezpośrednio z automatu, ale mniej więcej wiadomo, o co chodzi.

A zatem: Może być. Mamy jednak nadzieję, że wkrótce Namco zaprezentuje inne gry na PlayStation 2.

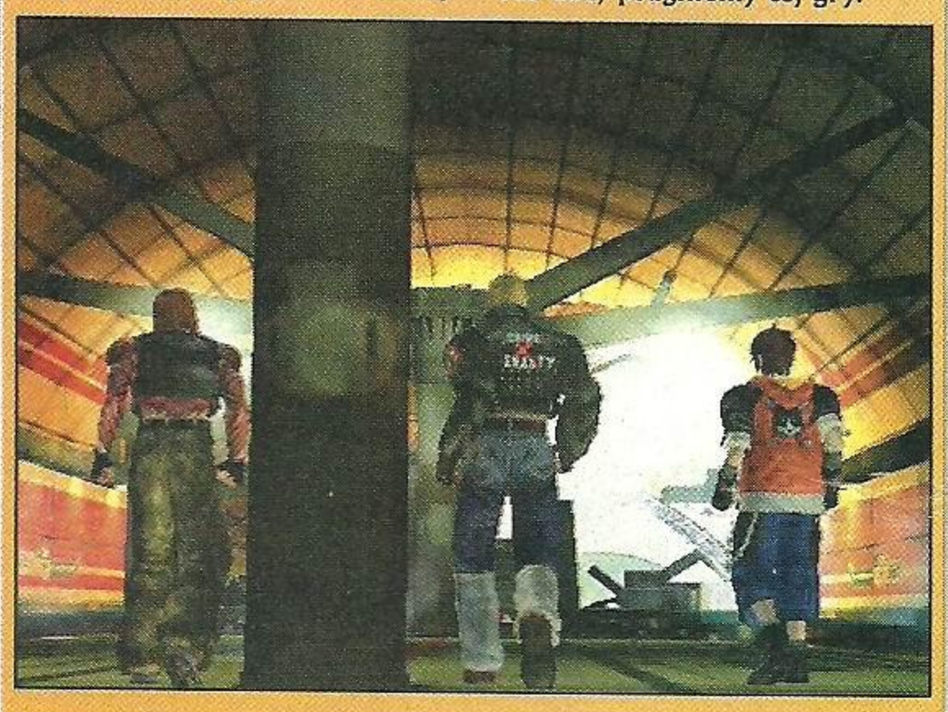
The Bouncer

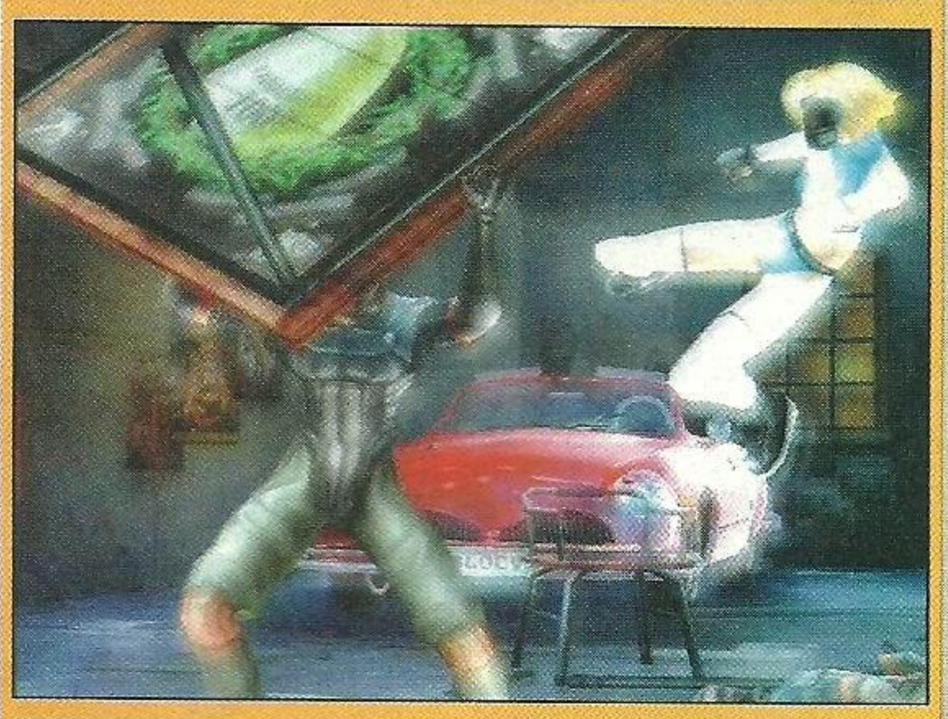
■ Producent: **Squaresoft** ■ Gatunek: **Action Movie (?)**

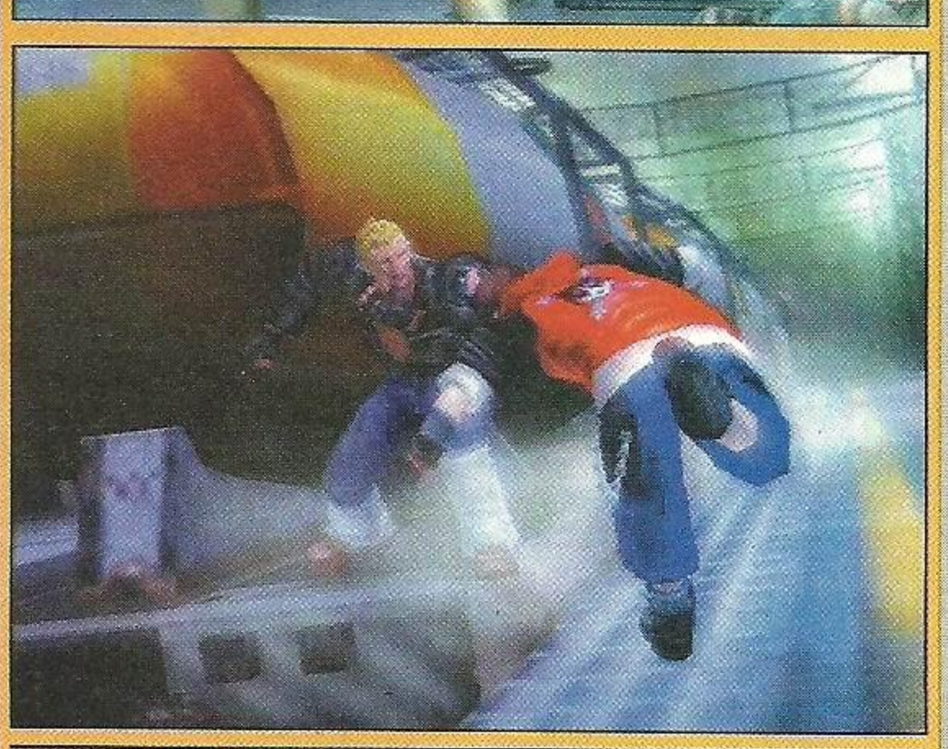
„Bramkarz" to jeden z najbardziej oczekiwanych przez nas tytułów na PlayStation 2.



Gra, którą reklamuje hasło "Play the action movie" jest absolutnym majstersztykiem jeśli chodzi o grafikę, animację i design postaci. Wyraźnie inspirowana popularną w Japonii skate'ową modą, Matrix'em, i cyberkulturą gra ma szansę trafić absolutnie do każdego, choćby za sprawą wspomnianej już grafiki. Nic dziwnego - w końcu jest ona dziełem zespołu Dream Factory, autorów znakomicie prezentujących się gier TOBAL i EHRGEIZ. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób będzie przebiegać sama gra? Pamiętamy chyba, że EHRGEIZ - mimo pięknych wizualiów - nie oferował głębokiego i złożonego technicznie engine'u. Jak na razie Square nie zaprezentowało żadnego filmu pochodzącego bezpośrednio z gry. Obstawiamy jednak coś w rodzaju POWERSTONE na DC z trybem kooperacji i mnóstwem sekwencji pomiędzy walkami, w których zapewne odsłaniane będą przed nami kolejne niuanse scenariusza. No coż, pragniemy tej gry.







A zatem: Te trzy screeny pokazujemy do bólu, ale przyczyną jest brak jakichkolwiek innych. Za miesiąc dorzucimy nowe.

Dead or Alive 2

■ Producent: **Tecmo Inc** ■ Gatunek: **Fighter**

Zbyt proste byłoby odwołanie się w tym wstępie do jędrnych, pełnych, i kształtnych piersi jakimi obdarzone są występujące w DOA2 panie...

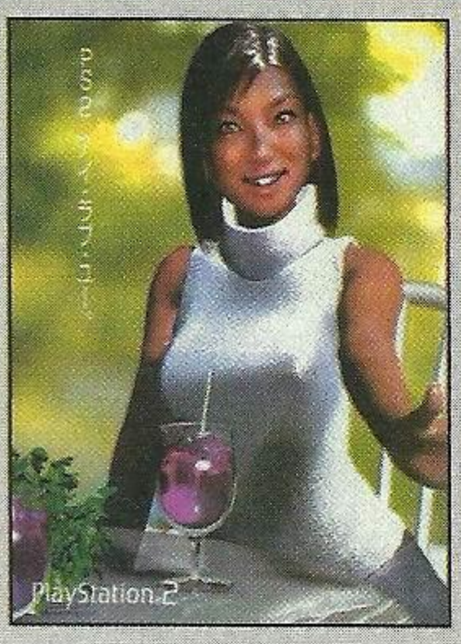
Wypowiedzi na temat wyłączności bardzo wypatrywanego przez wszystkich mordobicia Tecmo wreszcie zaczęły mieć jakiś sens. Otóż gra pokaże się zarówno na DC jak i PS2. Podpisany przez Tecmo układ z Zegą mówi o sześciu miesiącach, w czasie których DEAD OR ALIVE 2 nie pojawi się w Stanach na żadnej innej platformie. Podkreślamy - w Stanach i przez sześć miesięcy. I chociaż różnice w wersjach gier mają nie być specjalnie znaczne (na PS2 więcej polygonów przeznaczono na modele twarzy, a animacje przed walkami wyświetlane są w 60 fps'ach przy 30 na DC) to właściciele nowych konsol Sony powinni być usatysfakcjonowani. Oprócz TTT, w kierunku ich konsoli zbliża się kolejna doskonała pozycja z gatunku mordobić.

Gra koncentruje w sobie trzy elementy, która mają ogromne znaczenie jeżeli chodzi o stronę wizualną. Po pierwsze - niesamowite wręcz, kilkupoziomowe areny. Sceny, w których jedna z postaci trafiona mocnym ciosem spada w dół ogromnego wodospadu czy też te, w których po celnym kopniaku wypada przez witraż w wieży i zwala się kilkanaście metrów w dół w odłamkach kolorowego szkła są niesamowite. Druga sprawa to przechwyty - DEAD OR ALIVE zasłynął jako gra, w której strategiczne znaczenie reversali zostało wykorzystane w znacznie bardziej zaawansowany sposób niż w TEKKENIE. I stało się w rękach szefów prawdziwym orężem. Mieliśmy okazję grać w DEAD OR ALIVE 2 na różnych pokazach, m.in. na ostatnim TGS'ie i wiedzcie, że walki wyglądają dzięki przechwytom niezwykle atrakcyjnie. Trzecia rzecz to oczywiście panie i ich obfite, skaczące biusty, które są wykorzystywane jako magnes na śliniących się gości, do których nie przemawia ani ładna grafika, ani też dobry system walk. Faktycznie, falujące po każdym kroku piersi skutecznie odciągają uwagę od walki na ekranie. Ta ciekawa kombinacja powoduje, że gra naprawdę zasługuje na uwagę.

A zatem: DOA 2 wcale nie wygląda mniej okazale niż TEKKEN TAG TOURNAMENT. A jest naprawdę nowym tytułem. Polecamy.

Primal Image

■ Producent: **Atlus** ■ Gatunek: **Fotogra(fia)**

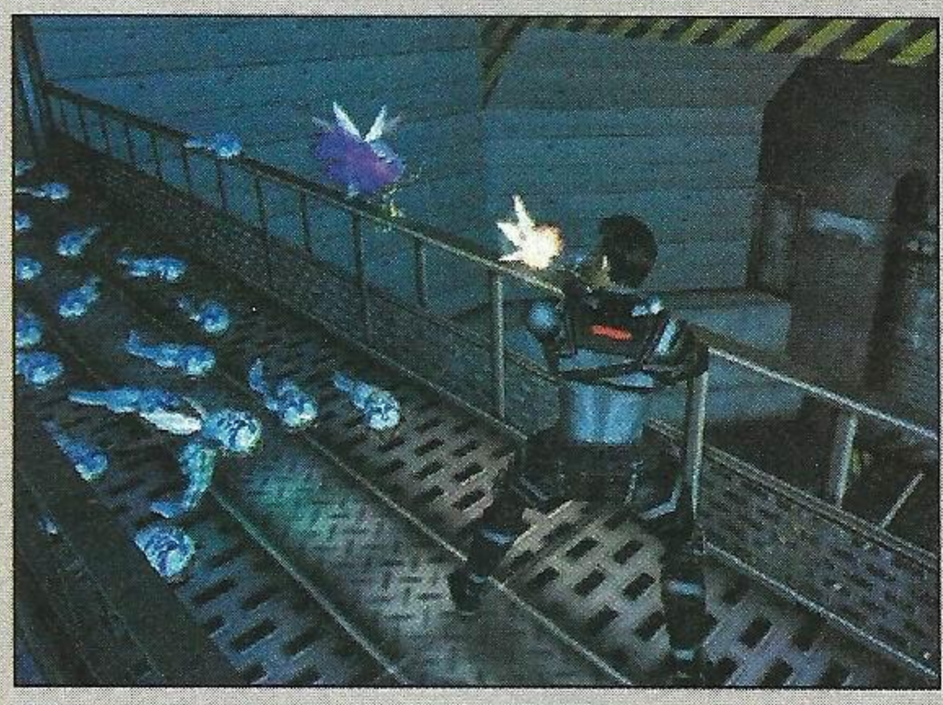


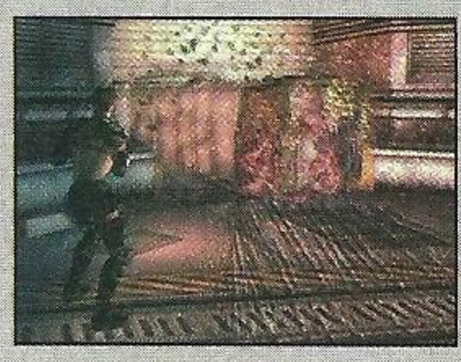
To przykład prawdziwie oryginalnego tytułu na nową konsolę. W grze wcielamy się w rolę fotografa, który obsługuje pięknie wyrenderowane modelki, przebiera je w różne stroje, a następnie je pstryka. Gra, która jest rdzennie japońskim tytułem pojawi się na rynku już w kwietniu i powinna nieźle zarządzić. Atlus, stojący za grą zaprosił do współpracy artystów z programu D's Garage, w całości poświęconego animacjom komputerowym, oraz grom tworzonym przez Japończyków. Dzięki tej współpracy wszystkie modelki, które wystąpią w grze zostaną zrealizowane bez wykorzystania technologii motion capture - jedynym narzędziem będzie Emotion Engine nowej konsoli Sony. Gra będzie podzielona na dwie części. W pierwszej zadaniem gracza będzie chwytanie modelek w oko aparatu podczas ich normalnych zajęć - tańczenia na dyskotece, przechadzania się nad basenem itd. Punkty uzyskane za te zdjęcia można potem wykorzystać podczas drugiej części, kiedy modelki wykonują posłusznie twoje polecenia. Nie wszystkie oczywiście, ale gracz dostaje tu możliwości jakie stają przed prawdziwymi mistrzami obiektywu. Można aranżować sesje, dostawiać różne akcesoria, modelki mają różne stroje, ale nie można wymagać od nich rzeczy niemożliwych.

A zatem: Bardzo ciekawy pomysł, może będą jakieś kody na tryb "dla dorosłych". Miejmy nadzieję, że gra przebije się do nas.

Extermination

■ Producent: **Deep Space** ■ Gatunek: **„Panic Action"**





To tytuł zapowiadany jest na space operowe wcielenie SYPHON FILTERA. Z potworami, bazą kosmiczną, obcą rasą oraz mnóstwem akcji, która przyczyniła się zresztą do sklasyfikowania tytułu jako "Panic Action".

W skład zespołu tworzącego grę (nazwa - Deep Space) wchodzi część ludzi pracujących kiedyś nad popularnymi Residentami Capcomu. Czy gra będzie starała się przejąć publikę zombiakowatych tytułów? Nie wiadomo. Z pewnością jednak autorzy uciekają się do pomysłów wykorzystanych dopiero co w RE:CV - w jednej ze scen z EXTERMINATION widoczny jest bohater biegnący przez sam środek potężnej zamieci śnieżnej, goniony przez prześlizgujący się tuż pod pokrywą śniegu wielki kształt. Jak pamiętamy - bardzo podobną ucieczką, tyle że nie piechotą a pojazdem, salwowała się Claire wraz ze Steve'm. Pierwsze screeny wyglądają nieźle.

A zatem: Na razie o grze trudno jest powiedzieć więcej, ale podobno bardzo ładnie wyglądają wybuchy. A to już jest coś.

War Monkeys

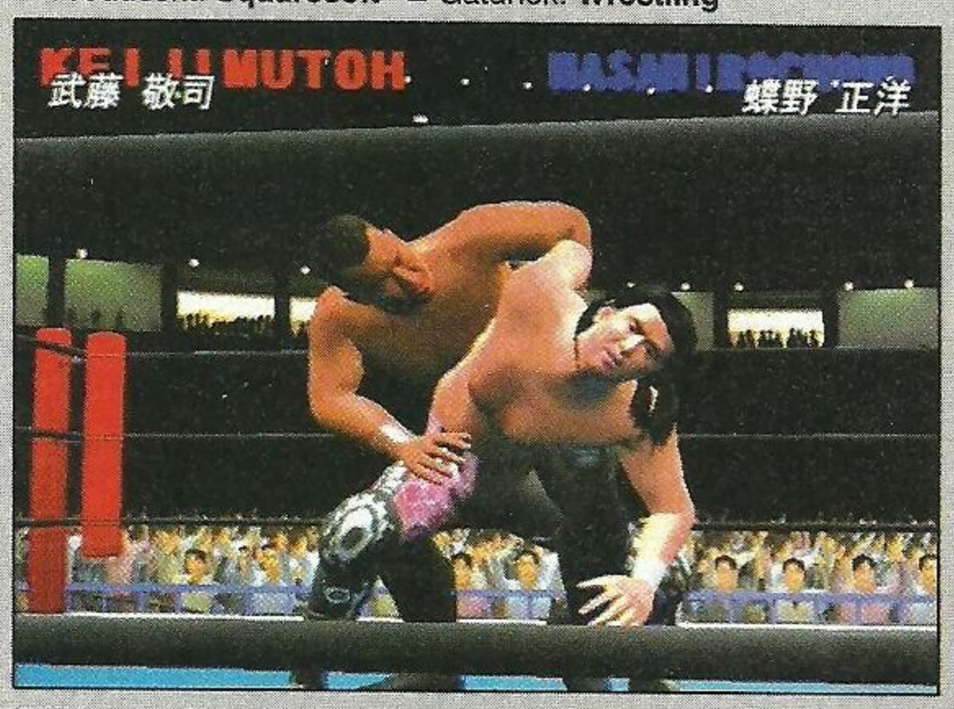
■ Producent: **Talon Soft** ■ Gatunek: **RTS/Shooter**

Ten dosyć dziwny tytuł skrywa prostą w założeniach, ale ciekawą dosyć grę akcji z czołgami w roli głównej.
Z prezentowanych zapowiedzi wynika, iż będziemy mieli tutaj do czynienia z przygotowaną na miarę XXI wieku strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym dziejącą się w przyszłości (rok 2161) na planecie Primus IV. Gra ma pozwalać na obecność do 200 jednostek naraz obecnych na polu walki będącym wirtualnym odpowiednikiem poligonu o powierzchni 25 kilometrów kwadratowych.
Nie wiadomo jeszcze czy w grę będzie wchodziło zdobywanie jakichś surowców, ale z pewnością nie obędzie się bez rozbudowywania i udoskonalania armii składających się przede wszystkim z różnych rodzajów czołgów i innych pojazdów gąsienicowych.
Nie zabraknie także trybu rozgrywki przez internet, Charltona Hestona (Planeta Małp) w roli narratora, oraz muzyki tworzonej przez ni mniej, ni więcej tylko samego Fatboy Slima. A czymś takim, o ile nas pamięć nie myli, nie może poszczycić się jeszcze żadna gra.

A zatem: Zadbali o oprawę (Heston, Slim) i odpowiednią grafikę. Ale czy goście tłukący do tej pory tony strategii znają się na akcji?

All-Star Pro Wrestling

■ Producent: **Squaresoft** ■ Gatunek: **Wrestling**



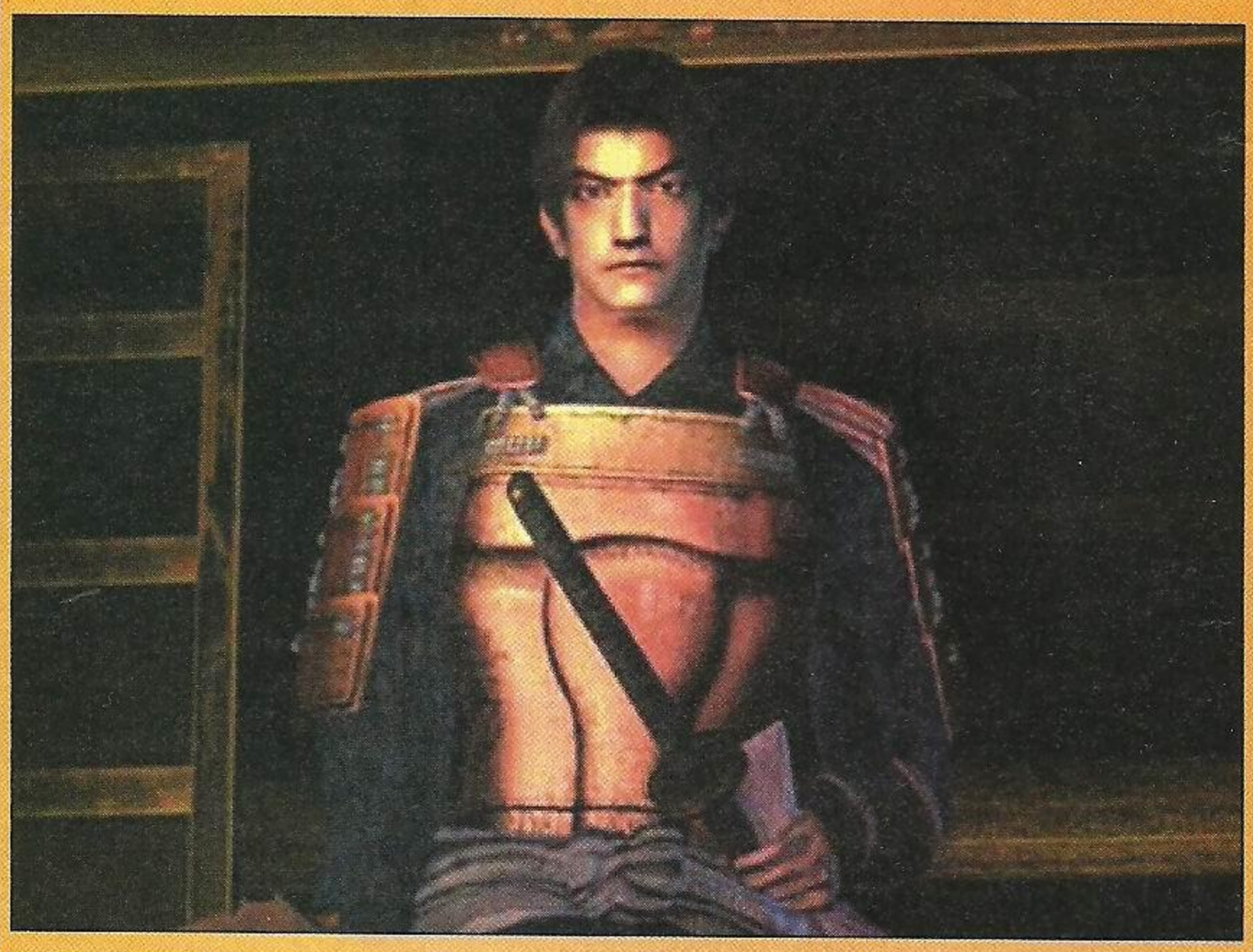
Najwyraźniej Square ma zamiar odciąć się od swojej niemal wyłącznie rpg-owej przeszłości, bo chłopaki chwytają się gier, o które wcześniej nikt ich nie podejrzewał. Tak jest z racerem DRIVING EMOTION. I tak też jest z wrestlingiem ASPW. Czyżby sportowym bakcylem zarazili Square ich partnerzy z EA?...
Gra będzie dotyczyła niezbyt znanego u nas szerzej świata japońskiego zawodowego wrestlingu. Ale ponieważ tam także występują półnadzy goście (najsławniejszym z nich jest niejaki Vader - jego maska straszy ludzi z billboardów w całym Tokio) udający, że okładają się pięściami - nie powinno być specjalnej różnicy. Square postawiło sobie za cel, podobnie jak w przypadku DRIVING EMOTION, stworzenie najbardziej realistycznej gry z tego gatunku - do współpracy zostali naturalnie zaproszeni najlepsi zapaśnicy używając swoich facjat i robiących niezłe wrażenie sylwetek. Podobno gra ma być dopracowana w takich szczegółach, że widoczne będą poszczególne mięśnie napinające się podczas wykonywania kolejnych karkołomnych figur mających udawać potężne ciosy, chwyty i rzuty.

A zatem: Bardzo wątpliwe, czy gra przebije sie do nas. Ale jeśli będzie dobra, EA zrobi na jej engine swoje nowe WCW.

Onimusha: Demon Warrior

■ Producent: **Capcom** ■ Gatunek: **Survival horror z samurajami w feudalnej Japonii**

Feudalna Japonia. Samurajowie walczący z hordami demonów. Capcom i pan Okamoto. Czy trzeba dodawać więcej?



Najbardziej chyba oczekiwany tytuł akcji będący de facto survival horrorem osadzonym w feudalnej Japonii to firmowana przez znaną z prac przy serii RE firmę Flagship - ONIMUSHA: THE DEMON WARRIOR. Gra jest opracowywana przez pana Yoshiki Okamoto, który doskonale wie w jaki sposób poruszać się po tematyce grozy i tajemnicy, łącząc to z dużą dawką emocji oraz sporą ilością walk. Zdaje się, że nie zapomniał nic z tego czego nauczył się przy serii RE.
Gra wygląda w akcji niesamowicie. Sekwencje walki głównego bohatera z przeciwnikami przypominają klimatem Residenta, ale mają też swoje bardzo charakterystyczne cechy. Po pierwsze - główny bohater jest uzbrojony w broń białą. Skuteczność z jaką posługuje się swoją kataną jest jednak nie mniejsza niż ta, z jaką Leon eliminował zombiaki przy pomocy Magnuma. Widzieliśmy akcję, w której bohater podbiega do gościa, unosi wysoko miecz, zbija gardę przeciwnika i jednym, krótkim i szybkim cięciem uderza go na wysokości głowy. Przeciwnik pada. Wskazywałoby to na spory realizm - nie sądzę bowiem, aby w rzeczywistości można było spokojnie podnieść się po silnym ciosie mieczem w gołe czółko i to co się za nim kryje. Fabuła opowiada o losach młodego mężczyzny, który wyrusza aby odbić swego kuzyna z rąk jakichś dziwnych typów. Poszukiwania zaprowadzą go do tajemniczego, mrocznego zamku-pagody, gdzie rozegra się większa część akcji. Piękne renderowane animacje utrzymane na poziomie innych produkcji Capcomu pokazywały m.in. świetnie przedstawione pole bitwy (trochę podobne w wykonaniu do sceny z FFVIII, gdzie kamera pokazywała walczących w starciu Gardenów) i moment śmierci jednego z dowódców - zakutego w ciężką zbroję człowieka, trafionego w szyję strzałą. Sam upadek trafionego na ziemię wyglądał świetnie - stopień odwzorowania jego zbroi rozwalał.

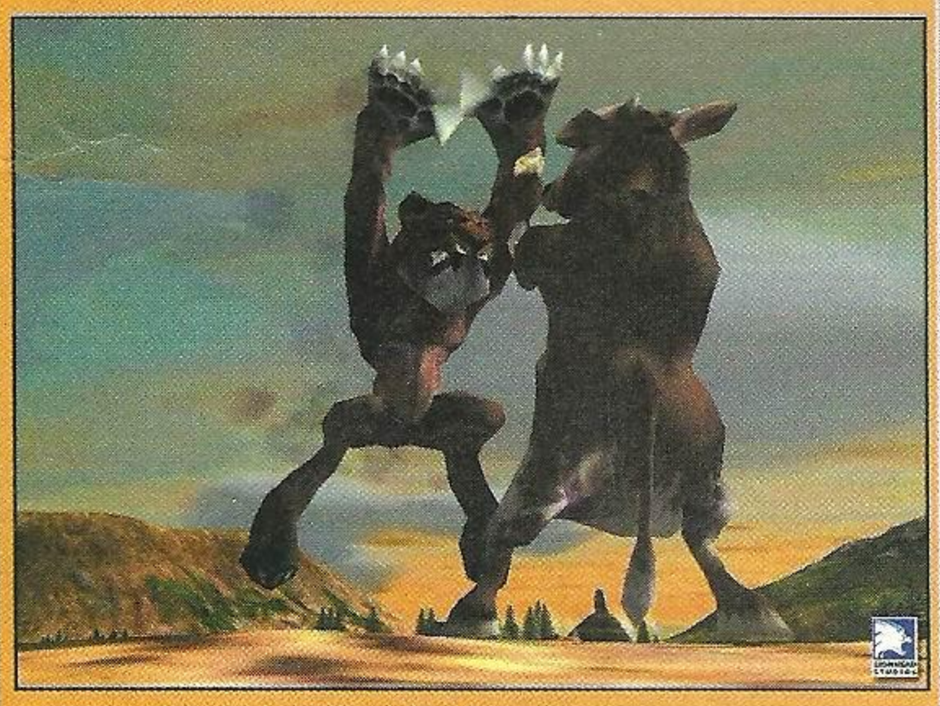
A zatem: Nie ulega wątpliwości, że to będzie olbrzymi hit. I wprawka dla Capcom przed Residentem na PS2.

Black & White

■ Producent: **Lionhead** ■ Gatunek: **God Sim**

Peter Molyneux, obecny szef Lionhead Studios (wcześniej Bullfrog) to człowiek z wizją.

I już samo to powinno wystarczyć do patrzenia na przygotowywane przez niego gry z uwagą i zainteresowaniem. Kiedy zaś usłyszycie o niej jeszcze trochę - wszystko stanie się już jasne. Najnowsza gra ma być kolejną przedstawicielką zapoczątkowanego przez POPULOUS gatunku God game. W tym akurat przypadku wkładamy skórę potężnego maga. Gra koncentruje się na walkach toczonych przez wielkich czarnoksiężników. Każdy z nich ma oczywiście swoich wiernych wyznawców gotowych palić, rabować i mordować czyli zajmować się typowymi zagraniami charakterystycznymi dla przeciętnych wyznawców kultu. Do wyboru oddane zostaną różne nacje - m.in. Zulusi i Egipcjanie. Wybór będzie miał wpływ na to, jakie czary są dla gracza dostępne. Akcja gry ma toczyć się w absolutnie zapierającej dech w piersiach scenerii zrealizowanej w pełnym 3D, a Molyneux zarzeka się, iż sztuczna inteligencja growych postaci przewyższy wszystko co spotykaliśmy do tej pory. Każda z tysięcy nawet dostępnych w grze postaci ma mieć swoje własne zachowania i zajmować się sobą - ludziki będą grały w piłkę, spacerowały, biegały, jadły, spały, patrolowały. Podobno nawet każdy będzie miał swoją własną, malutką i całkowicie oryginalną twarz! Osobna sprawa to wspomniane już czary. Mają one moc zmieniania topografii terenu (trzęsienia ziemi powodujące rozpadliny, wyrastające znikąd wulkany, niszczycielskie burze, tajfuny) i wyglądać równie dobrze jak cała reszta oprawy. O detalach pokroju zmieniających się warunków pogodowych i możliwości przechodzenia z punktu widzenia satelity wędrującego nad naszym globem do kamery, która pokazuje poszczególne sprzęty w domu już nawet nie wspominam... Oprócz panowania nad poddanymi, kluczową rolę w grze odgrywa stwór. Jest to istota wybierana z 22 dostępnych w grze, która jest naszym wychowankiem. W zależności od poczynań gracza wychowuje się ona i wyrasta szybko na olbrzyma, który jest albo miłym kompanem albo parszywym, złośliwym draniem.



A zatem: Powyżej - wyrośnięte i dorodne stwory. Radzę dobrze je traktować, bo nie chcecie mieć ich przeciwko sobie...

World Soccer 2000

■ Producent: **Konami** ■ Gatunek: **Sportowa / Piłka nożna**

Gdy po raz pierwszy, podczas ostatniego Tokyo Game Show mieliśmy okazję rzucić okiem na pierwszą wersję ISS'a na PlayStation 2, mieliśmy bardzo mieszane uczucia. Widać było, że gra korzysta z tekstur i modeli wyciągniętych żywcem z rdzenia kapitalnej wersji na pierwszego PSX'a. Krótko mówiąc - gra wyglądała słabo. W międzyczasie nadeszły nowe informacje: gra rusza 30 razy więcej polygonów niż jej poprzednik na pierwszego PSX'a i będzie wyposażona w licencjonowane nazwiska graczy pochodzących z ponad 100 krajów (nie wiadomo jednak co będzie z europejską i amerykańską wersją, być może ich zabraknie). Osiem rodzajów rozgrywki (Open Game, League, International Cup, Olympic Mode, Success Mode, Scenario Mode i Training Mode) powinno zadowolić nawet najbardziej wybrednych. Gra wygląda coraz lepiej i powalczy z FIFA 2001.

A zatem: I być może dlatego Konami zdecydowało się przesunąć termin wydania gry z 4 marca na: "bliżej nieokreślony". Czekamy.

Evergrace

■ Producent: **From Software** ■ Gatunek: **Action RPG**

Pisaliśmy już o tym nowym erpeżku opracowywanym przez From Software w ostatnim numerze.
Pojawiły się jednak pierwsze opinie na temat gry - oto one. Podobno rzecz przypomina trochę stylem rozgrywki ZELDĘ 64. Tyle że o wiele lżejszą w odbiorze i nieco mniej skomplikowaną. Już sama walka nie nastręcza większych trudności - po zbliżeniu się do wroga wystarczy tylko wcisnąć X, a nasz bohater zalockuje (ZELDA style) na nim broń i sieknie trzymanym orężem. I będzie tak siekał do wyczerpania paska energii złego, który widnieje nad jego głową.
Dość interesująco na możliwości naszego bohatera wpływają otrzymywane ciosy. Po kilku trafieniach mobilność naszego herosa drastycznie spada

czyniąc go wolnym. Nie można wtedy biegać dłużej niż parę sekund co zmusza do podejmowania walki z molestującymi kreaturami. Bardzo ładnie prezentują się efekty graficzne towarzyszące przeróżnym czarom.

A zatem: Zupełnie nie wiedzieć czemu gra przez zachodnich dziennikarzy określana jest mianem "głupiego" RPG'a. Nam się podoba.

Spawn: In the Demon's Hand

■ Producent: **Capcom** ■ Gatunek: **Chodzona mordobitka / shooter**

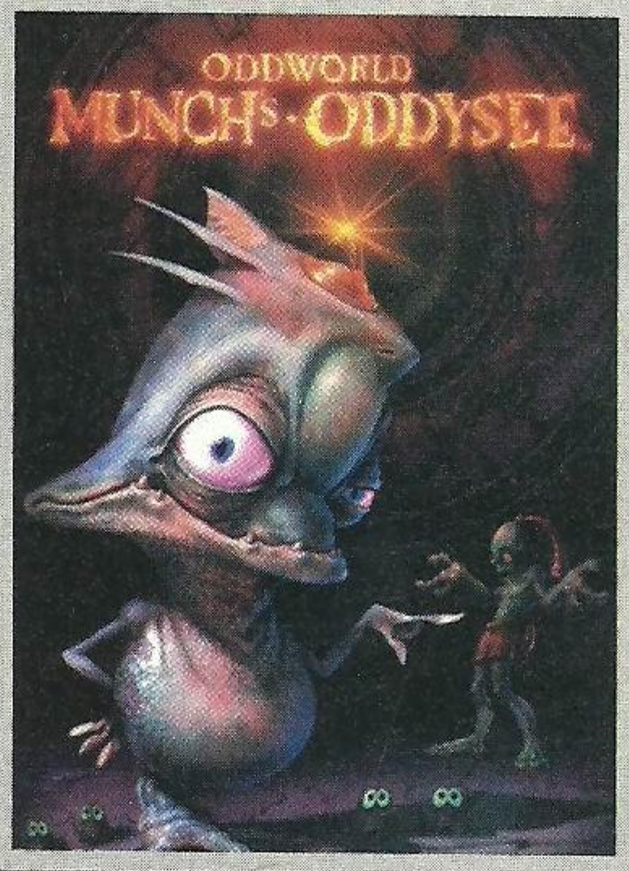
Dotychczasowa próba przeniesienia przygód Spawna na konsole (PSX) okazała się najzwyklejszym na świecie zamachem na bohatera w płaszczu. Całkowita porażka była tym bardziej bolesna, że w prace był zamieszany sam Todd McFarlane. Teraz zaś próbuje się zrehabilitować. Oryginalnie, SPAWN: ITDH stworzony przez Capcom jest multiplayerowym shooterem tpp bazującym na aracadeboardzie Naomi. Będzie więc na DeCeku. A teraz dowiedzieliśmy się, że trafi także na PS2. Gra wprowadza wszystkie co bardziej znane i lubiane postacie ze świata wykreowanego przez Todda i nakazuje im wyjaśnić kto tak naprawdę tutaj rządzi.
Przekonywać będą się o tym m.in. Spawn, Violator, Redeemer, Cogliostro, Clown, Tremor, Sam Burke, Brimstone, Twitch Williams, Jessica Priest, Tiffany i Grace.
Zadanie jest proste. Mając przeciwko sobie kilku przeciwników (sterowanych przez innych graczy lub przez konsolę) należy wyeliminować wszystkich przy pomocy broni (każdy ma swoją własną) oraz zbierając porozrzucane po arenach power upy. Trochę żal mi, że nie zapowiedziano wprowadzenia jakiegoś konkretnego trybu dla jednej osoby - zamiast tego zdaje się będzie kilka następujących po sobie walk z bossami i ich sługami. Boję się, że to może być trochę za mało...

A zatem: Na szczęście w tej grze Spawn wygląda już tak, jak powinien. I ma wreszcie płaszcz! Będzie dobrze.

Oddworld: Munch's Oddysee

■ Producent: **Oddworld Inhabitans** ■ Gatunek: **Przygodowa**

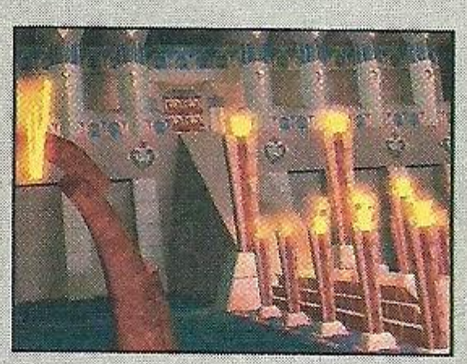
Tak, ambicje pani Loire Lanning - pomysłodawcy serii opowieści o mieszkańcach Oddworld stają się coraz większe. Oprócz podjęcia niesamowitej próby przeniesienia świata w trzeci wymiar pojawiły się tez informacje na temat sposobu prowadzenia gry. Gra ma być pozbawiona jakichkolwiek elementów powodujących, że gracz czuje, że właśnie gra sobie na ekranie, a nie przeżywa przygodę ze swoimi bohaterami. Ma to być osiągnięte między innymi przy pomocy wywalenia jakichkolwiek wskaźników z ekranu. Żadnego licznika żyć, energii czy, strach pomyśleć - punktów. Zamiast tego - sympatycznie szpetni bohaterowie Munch i Abe ciśnięci w nieprzerwany strumień wydarzeń w kompletnym, żyjącym własnym życiem świecie. Takie zapowiedzi padają ostatnio coraz częściej - to samo piszemy na temat BLACK & WHITE. Ale tym co różni producentów obydwóch tych gier od całej reszty jest fakt, iż już mieli okazję przekonać graczy, że potrafią dotrzymać swoich obietnic.
Zarówno Lanning jak i Molyneux to wizjonerzy, którzy doskonale zdają sobie sprawę z tego co chcą osiągnąć. Nie wiem jak wy, ale chętnie będziemy im przy tym sekundować. Poza tym sam Munch...



A zatem: Gra zapowiada się wspaniale, a dodatkowo będzie w niej stary przyjaciel Abe. Uczta dla fanów świata Oddworld.

Saffire

■ Producent: **Saffire Inc** ■ Gatunek: **Adventure / RPG**



SAFFIRE to roboczy tytuł gry z gatunku arcade-adventure przygotowanej przez autorów bardzo przyzwoitego technicznie BioFreaks.
Bohaterką jest Priscilla, ale nie królowa pustyni, a raczej Olimpu - jest ona bowiem córką samego Zeusa. I w związku z tym przysługują jej pozaziemskie, zupełnie obce śmiertelnikom moce. Oprócz Priscilli pojawi się też czworo innych bohaterów. A oto co mówią na jej temat autorzy: utrzymana w konwencji TOMB RAIDERA gra ma zachwycać bogactwem architektonicznych szczegółów. Scenariusz jest dziełem popularnego w USA autora książek Davida Wolvertona. Rozgrywka ma kłaść nacisk zarówno na eksplorację i rozwiązywanie puzzli i łamigłówek, jak i na walkę z hordami przeciwników. Autorzy obiecują bardzo rozwiniętą inteligencję przeciwników, rozsądne i pozbawione bezsensownego biegania do tyłu zadania oraz podział gry na misje. Będzie też tryb kooperacyjny dla dwóch graczy, który może okazać się strzałem w dziesiątkę - czegoś podobnego jeszcze w takiej grze nie było. Ciekawym aspektem jest też fakt, że SAFFIRE pisane jest jednocześnie na PlayStation 2 i Dolphina. Będzie więc można na podstawie tej gry realnie porównać moc obydwu maszynek.

A zatem: Olbrzymie wrażenie zrobiła na nas wysoka jakość tekstur i mnóstwo drobnych smaczków. Może być fajne.

Buchigire Kongou

■ Producent: **Artdink** ■ Gatunek: **Fighter z pojazdami**

Nasz stary dobry znajomy, autor symulatorów kolejek w Japonii - Artdink nie daje się zbić z tropu moimi komentarzami i naciera z kolejną grą o dużych maszynach.
Tym razem mamy koparki. A raczej - mordobicie koparek, buldożerów i innych ciężkich sprzętów wykorzystywanych zazwyczaj do nieco innych zadań. Nie bardzo wiadomo jak przedstawiać będzie się chociażby sterowanie, ale to przecież nic nie znaczące szczegóły. Ważne, że w grze będzie też tryb fabularny, w którym będziemy z uwagą śledzić losy dzielnych kierowców tych zwiewnych i smukłych maszyn. No i dowiemy się, w jakich okolicznościach dochodzi do wspomnianych pojedynków. Oczyma wyobraźni już widzę spis ciosów: łyżka, łyżka, gąsienica, gąsienica, gwizdek. Chociaż zaraz. Nie sądzimy, żeby ta gra pojawiła się gdziekolwiek poza granicami Japonii.

A zatem: Nawet w snach żaden z nas nie przypuszczał, że można zrobić taką grę. A jak widać można. Pytanie tylko po co?

Unreal Tournament

■ Producent: **Epic** ■ Gatunek: **Shooter FPP**

Dreamcast będzie miał QUAKE III: ARENA, UT zaś zmierza na PlayStation 2.

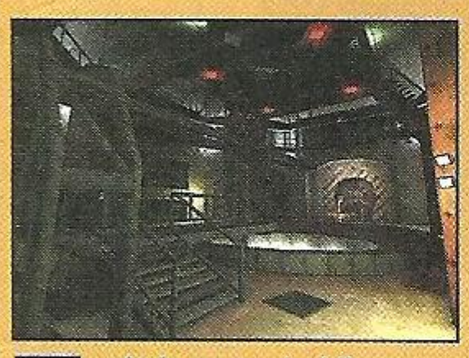
Do dnia dzisiejszego pomiędzy komputerowymi graczami toczą się zupełnie do niczego nie prowadzące dyskusje na temat wyższości UNREAL TOURNAMENT nad QUAKE III: ARENA i vice versa. Sprawa niedługo ma szansę stać się popularna wśród konsolarzy, ponieważ ten pierwszy tytuł zagości na PS2, a drugi - na DeCeku. Przybliżmy więc nieco o co to całe zamieszanie.
Na niedawnej GDC (Game Developers Conference) zaprezentowano wczesną wersję gry, na przykładzie demonstracji jednego z poziomów zawartych w obecnej już na rynku, PeCetowej wersji gry. Wszystko byłoby świetnie, gdyby nie fakt, iż gra była demonstrowana w niskiej rozdzielczości (640x460, ale tutaj granicę wyznaczają telewizory - takie jakie zwykle można znaleźć w naszych domach odgórnie narzucają takie ograniczenia) i ruszała się niezwykle ślimaczo - kod nie jest jeszcze oczywiście zoptymalizowany, ale mówimy tu o dziesięciu klatkach na sekundę...
Jeden z programistów pracujących nad konwersją powiedział, że o ile samo przenoszenie kodu z PeCeta na PlayStation 2 nie nastręcza prawie żadnych trudności, o tyle już odpowiednie jego dostosowanie do dwóch procesorów Soniaka rodzi się w prawdziwych bólach. Co oczywiście nie przeszkadza autorom optymistycznie wyrażać się o planach na przyszłość, w której klatki będą systematycznie windowane do poziomu uznawanego powszechnie za dopuszczalny.
Epic szykuje swoją wielką demonstrację na tegoroczne E3, które odbędzie się w Los Angeles gdzieś tak na wakacje - jednocześnie przedstawiciele firmy zarzekają się, że będzie można podziwiać już wtedy grę w sieci, która stanowi przecież istotę tego bardzo młodego, ale już klasycznego fpp'a. Goście muszą jednak przykrajać siły na zamiary, bo jak na razie twierdzą jeszcze nie wiedzą w jaki sposób zaimplementować tryb multiplayer. Na szczęście sami od razu wykluczają split screen, o którym w tej sytuacji nie mamy nawet ochoty słyszeć. Choć z tego, co powiedzieli można wnioskować, że trybu multiplayer nie będzie w ogóle.
Na koniec zatrzymaliśmy jednak niespodziankę. Otóż gra nie jest jeszcze oficjalnie na PlayStation 2 zapowiedziana.
Nawet pomimo, że prace przy konwersji są już w dosyć zaawansowanym stadium, Epic jeszcze nie zdecydował się na wydawcę i na razie próbują podjąć decyzję skacząc od jednej firmy do drugiej.
Życzymy powodzenia i czekamy na oficjalną zapowiedź oraz planowaną datą premiery.

A zatem: Dziwna sprawa, ale krążą słuchy, że UT może być grą dla jednej osoby. To byłoby zupełnie bez sensu.

The World Is Not Enough

■ Producent: **Electronic Arts** ■ Gatunek: **Bondshooter FPP**

Engine QUAKE III zaprzęgnięty do akcji w grze opartej na ostatnim filmie o przygodach superszpiega. Brzmi całkiem rozsądnie.



Wygląda na to, że bilans przygód Jamesa Bonda obrazowanych w grach konsolowych jest na razie na zero. Na N64 było co prawda świetne GOLDENEYE, ale już TOMORROW NEVER DIES na PSX-a zawiodło oczekiwania wielu graczy oczekujących podobnych emocji, zabawy i nastroju. Szansa na przechylenie szali staje więc przez najnowszą częścią przygód dzielnego Jamesa, która zagości oczywiście na nowej konsoli Sony.
Gra, oparta na motywach najnowszego działa z Marceau, Richards i Brosnanem będzie wykorzystywała engine QUAKE III. Może to wskazywać, że także gra Id zawita na konsolę Sony, ale nie o tym teraz.
Wydawcą tytułu będzie Electronic Arts i "Świat to za mało" jest pierwszą z serii gier o dzielnym brytyjskim agencie, które największy potentat komputerowej rozrywki ma zamiar rozrzucić po różnych platformach.
Decyzja o skorzystaniu z engine'a jednej z najbardziej znanych serii gier fpp na świecie determinuje to, w jakim kierunku będą dążyli developerzy. GOLDENEYE. Do naszej dyspozycji w grze zostaną oddane przeróżne gadżety i bronie, przy których nasz bohater zostanie zmuszony do ukrócenia żywota pięknej, acz złej do szpiku kości żony naszego reżysera Żuławskiego, oraz skazanego na śmierć nieszczęśnika z pociskiem tkwiącym spokojnie w głowie. Do obrazowania sytuacji, które miały miejsce w filmie wykorzystany zostanie, podobnie jak w pozostałych "bondowych" tytułach - engine gry, aby uczestnicy przygody nie musieli patrzeć na kontrast pomiędzy filmową buzią pani Richards i uśmiechniętego Pierce'a. Gra ma także powstać na starszego brata PS2, jednak do prac nad wersją PSX-ową zaprzęgnięty został inny, specjalnie opracowany engine. Gra powinna pojawić się mniej więcej pod koniec roku.

A zatem: Tu nie może być mowy o jakimkolwiek pudle. Gra będzie oszałamiać. Jeśli nie miodem, to chociaż grafiką.

Be On Edge

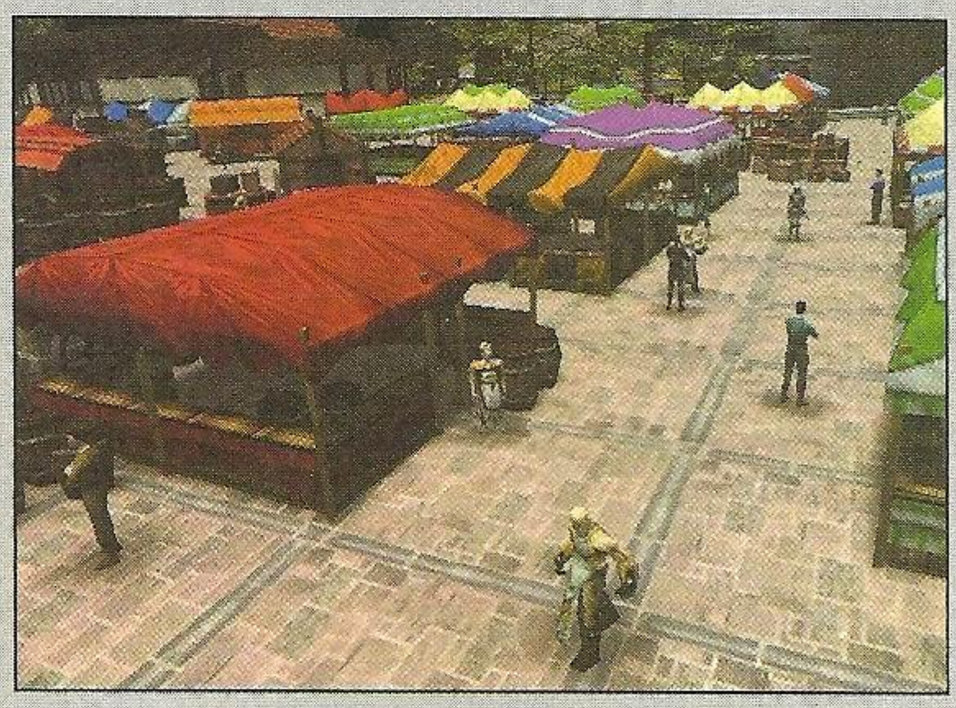
■ Producent: **Sony** ■ Gatunek: **Muzyczna / Logiczna**

Ta gra to przykład na popularność nietypowych gatunków japońskiej rozrywki video. Obsadza ona gracza w roli szefa programowego muzycznego kanału BBB. Zajęciem gracza jest odpowiednie montowanie i dobieranie utworów muzycznych w taki sposób, aby całość przypadła do gustu odbiorcom. Sprawa jest dosyć skomplikowana - gracz ogląda sobie pewną sekwencję animacji, po czym musi dokonać montażu w locie, starając się zgrać to jeszcze z ostrym, technicznym soundtrackiem. Pewnie wydaje się wam, że nie ma to ładu ani składu. Chyba macie rację. Ja sam piszę to na podstawie materiałów prasowych i też nie-raz przeszło mi to przez myśl. Gra będzie jednak prezentowana ku uciesze gawiedzi na tegorocznym TGS'ie, więc przedstawimy wam wtedy bardziej konkretną, już naoczną opinię. BOE jest utrzymany w konwencji filmu rysunkowego i stanowi dosyć ciekawą pozycję z gatunku nowatorskich i porąbanych pomysłów.
W przypadku PARAPPY zadziałało. Czy tak samo będzie i tym razem? Nie liczymy jednak na to, że zostanie ona wydana w USA bądź w Europie. A jeśli tak - coż, tylko się cieszyć.

A zatem: Prawda jest taka, że ostatnio w Japonii gry muzyczne wychodzą na tony. Połowa z nich jest fajna. Ta też ma szanse.

The Summoner

■ Producent: **Volition Inc** ■ Gatunek: **RPG**



Kolejny RPG. Głównym bohaterem jest Joseph. Za to dwa punkty dla nas. Joseph jest więc sobie młodym zdolniachą, który potrafi przywoływać demony. W momencie kiedy zaczynamy grę okazuje się, że nasz młodzieniec mimowolnie sprowadził na swe rodzinne miasto owe demony, które w zamian obróciły je w perzynę. Chłopak ma spore wyrzuty sumienia. I nic dziwnego. W owe pięć lat później, z sąsiedniego królestwa wyrusza brygada mająca znaleźć i załatwić Josha - przepowiednia głosi bowiem, że panujący tam król zostanie pozbawiony posady przez przyzywacza właśnie. Biblia i

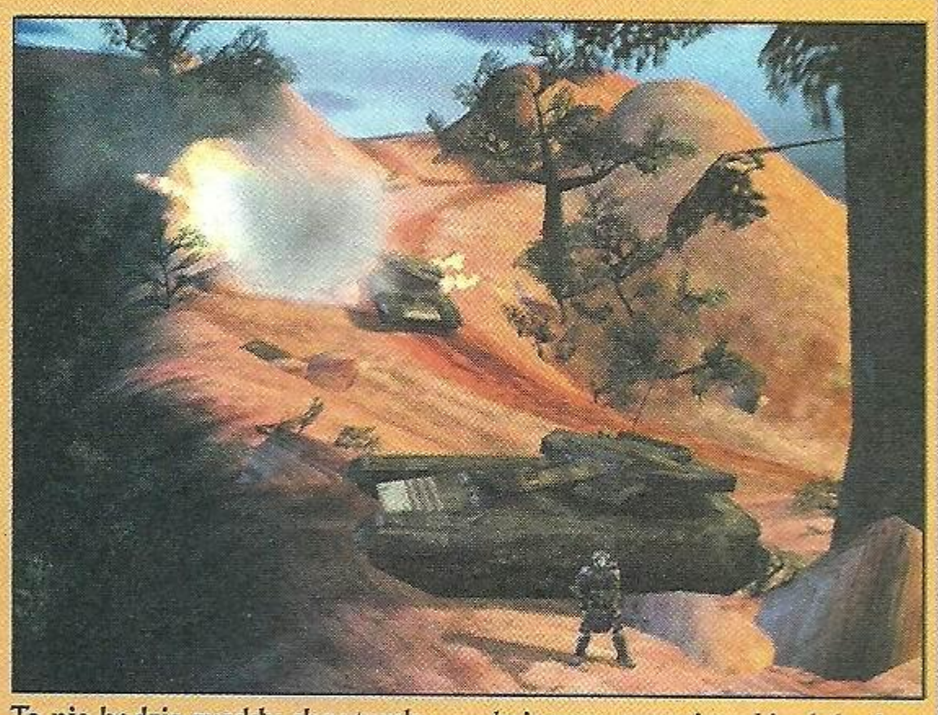
opowieść o Herodzie się kłaniają. Stąd gra przybiera już znajome kształty. Joseph oraz jego przyjaciele wyruszają aby stawić czoła przeznaczeniu. Sposób prowadzenia gry ma przypominać nieco BALDUR'S GATE (walka w real time, ale z możliwością pauzowania i wydawania poszczególnych rozkazów).

A zatem: W czasie gry można dowolnie obracać kamerę, a że środowisko jest piękne - nikt nie powinien żałować. Ładna gra.

Halo

■ Producent: **Bungie** ■ Gatunek: **(?) Shooter FPP/TPP, Team Play**

And the winner is... Gra z takim potencjałem, że kilka razy złapaliśmy się na obmyślaniu własnego scenariusza wydarzeń oraz szczegółów fabuły.



Gra będzie opowiadać banalną zupełnie historyjkę. Gdzieś daleko w kosmosie statek kolonizacyjny trafia na planetę. Niezamieszkałą na pierwszy rzut oka. Po pewnym czasie na tej samej planecie ląduje inny pojazd. Z wrogo nastawionymi obcymi. I grupa kilkuset Marines musi coś z tym zrobić. Cała otoczka jest nieco bardziej skomplikowana. Okazuje się, że obcy zwani Covenant są w rzeczywistości zbiorowiskiem różnych ras, które łączy pragnienie zniszczenia ziemian. Co też czynią, systematycznie napadając bez ostrzeżenia i wycinając w pień ziemskie kolonie na różnych planetach. Taka fabuła nie przekona w dzisiejszych czasach nikogo. Wobec tego powiem wam co mnie przekonało. To, czym ma być ta gra.
Ma ona pozwalać na wcielenie się w jednego z obrońców Ziemi. Komandosa, który może chodzić, strzelać, dosiadać pojazdów, zwiedzać budowle i w ogóle walczyć z wrogim nasieniem. Nie w pojedynkę przeciw tysiącom. W HALO jesteś jednym z Marines, którzy stają do walki z przeważającymi siłami wroga. Albo jednym z obcych pragnących zniszczyć Marines.

To nie będzie zwykły shooterek fpp. Nie wiem nawet czy będzie fpp, tpp, spp czy jeszcze inny. Screeny z gry praktycznie za każdym razem pokazują akcję z innej perspektywy. A to co na nich widać... Niesamowite. Kaskady łusek wypadających z ciężkiego karabinu, odbicia w przyłbicach hełmów Marines, świetnie zachowujące się pojazdy (np. dwóch graczy w jeepie - jeden prowadzi, drugi wali z działka!) czy wręcz same bajeczne, pozaziemskie lokacje... W grze będzie też tryb multiplayer, który będzie zakładał walkę grup ludzi - nie każdy na każdego, tylko najciekawszy moim zdaniem - walki grupowej. Taki paintball w ultrarealistycznym, bogatym i w ogóle megafakinkul środowisku. A ponieważ w produkcję zamieszane jest Bungie - gra będzie tez miała świetny tryb single pozwalający bawić się bez kumpli (ale wciąż jako część zespołu).

A zatem: Bardzo czekamy na BOUNCERA, ale odkąd zabaczyliśmy te screeny, jesteśmy w ciężkim szoku. **„Aureola"** rulez.

Reszta jest milczeniem...

Oto pozostałe gry, które powstają na PS2 i o których na razie nic nie wiadomo. Bądź bardzo niewiele.

■ Wiecie już, że Square pracuje nad **FINAL FANTASY X** i **FINAL FANTASY XI.** O ile ta pierwsza pozycja ma w niewielkim stopniu wykorzystywać możliwości sieciowe konsoli, jedenastka ma być przeznaczona wyłącznie do gry on-line. Kwadratowi opracowują też **GEKIKUUKAN PRO BASEBALL.** Dlaczego? Ponieważ ta dyscyplina sportu jest najpopularniejsza w Japonii - zaraz po sumo, ale przed piłką nożną.

■ Konami zapowiedziało 25 gier na PlayStation 2 w nowym roku fiskalnym (od marca 2000 do marca 2001) , w tym **METAL GEAR SOLID 2** i **SILENT HILL 2.** Zobaczymy, czy uda im się dotrzymać słowa. Pierwszym tytułem, o którym puścili trochę pary z ust jest **RED** - turowa strategia połączona z symulatorem wielkich mechów, wyraźnie wzrowana na serii FRONT MISSION Square. Drugim jest nowa edycja masherskiej olimpiady **TRACK & FIELD.** Trzecią pozycją z tej pokaźnej puli będzie RPG zatutułowany **REISELIED - EPHEMERAL FANTASIA.**

■ Capcom pracuje nad nową częścią swojej najsłynniejszej sagi - **RESIDENT EVIL.** Jeden z producentów był uprzejmy stwierdzić, że „prace nad grą posuwają się bardzo ładnie". Nic więcej nie wiadomo. Oficjalnie zapowiedziano również **DINO CRISIS 2.** Z kolei **MAXIMO** to gra akcji mająca nawiązywać do przedpotopowego hitu Capcom - **GHOSTS 'N GOBLINS.** Wszytkie jak zwykle firmowane będą nazwiskiem pana Yoshiki Okamoto.

■ UBI Soft podało do wiadomości, że pracuje nad konsolową adaptacją najnowszego filmu z wytwórni Disneya. Kinowy **DINOSAUR** będzie kolejnym w pełni renderowanym widowiskiem. A konsolowy? Jeszcze nie wiadomo. Zobaczymy, czy tym razem uda się komuś stworzyć coś więcej, niż tylko platformera. Choć nic do platformerów nie mamy.

■ **EVIL DEAD: ASHES TO ASHES** jest zapowiedziane zarówno na PlayStation, jak i na PlayStation 2. Ciekawe, czy będzie to jedna gra działająca na obydwu systemach (i wykorzystująca możliwości PS2), czy też dwie osobne wersje. A może to w ogóle jakaś ściema?

■ **0 STORY** to przygodówka wykorzystująca full-motion video, inaczej mówiąc interaktywny film. Procentem gry jest Enix (twórca wielu ciekawych RPG na PSX'a). Z uwagi jednak na totalnie japońską zawartość nie ma żadnych szans, aby gra pojawiła się gdziekolwiek indziej.

■ T & E Soft pracuje nad **GOLF PARADISE.** Jakież to ekscytujące.

■ Mythos Games, autorzy stareńkiej, ale świetnej strategii turowej X-COM na Peceta szykują nową pozycję strategiczną - **THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE.** Zadanie to samo: wytropić i zniszczyć wszystkie małe zielone (lub szare) plugastwo nie z tej ziemi.

■ **DEN SEN ELECTRIC WIRE** to gra, o której pisaliśmy podczas relacji z Tokyo Game Show. Gracz porusza się w niej dziewczyną zaczepioną na drutach wysokiego napięcia. Producentem gry jest Sony, które zdecydowało się przesunąć termin premiery tej pozycji.

■ Oprócz DOA 2 Tecmo pracuje też nad grą muzyczną **UNISON.** Pokazano kilka ślicznie tańczących panienek, jednak jak będzie wyglądać sama rozgrywka lub na czym będzie ona polegać - niewiadomo. No a Team Ninja po ukończeniu DOA 2 bierze się za remake klasycznego hitu z automatów **NINJA GAIDEN 2.**

■ Koei wydało już **KESSEN** i jakieś **SHOGI.** Teraz pracuje nad **DYNASTY WARRIORS 2** - połączeniu strategii z fighterem. Feudalnym. Jak to będzie wyglądało w praktyce? Za wcześnie, by to oceniać.

■ Electronic Arts na sto procent sprowadzi swoją liczącą chyba już z dwadzieścia tytułów bibliotekę gier sportowych na PlayStation 2. Pierwszą grą, którą oficjalnie zapowiedzieli jest żyła złota zwana **FIFA 2001.** Mamy nadzieję, że **WORLD SOCCER-2000** Konami wgniecie ją w ziemię.

■ Rockstar ma w zanadrzu dwa racery: **GETAWAY** i **MIDNIGHT CLUB.** Mają być gotowe - zupełnie jak wszystkie inne amerykańskie gry - pod koniec roku, na czas premiery PS2 w USA.

■ **IQ REMIX** + to nowa edycja gry logicznej znanej w Europie pod nazwą **KURUSHI.** Opracowuje ją Sony. Podobnie jak ślicznie animowane RPG dla dzieci - **POPOLOCROIS III.**

■ AndNow to firma, o której niewiele do tej pory słyszeliśmy. Tymczasem ci przemili dżentelmeni opracowują aż dwie pozycje na PS2 - **NOOKS & CRANNIES** oraz **VIRTUAL OCEAN.** Obie gry mają być symulacjami żywych organizmów z domieszką God'a i sim'a. Ouch.

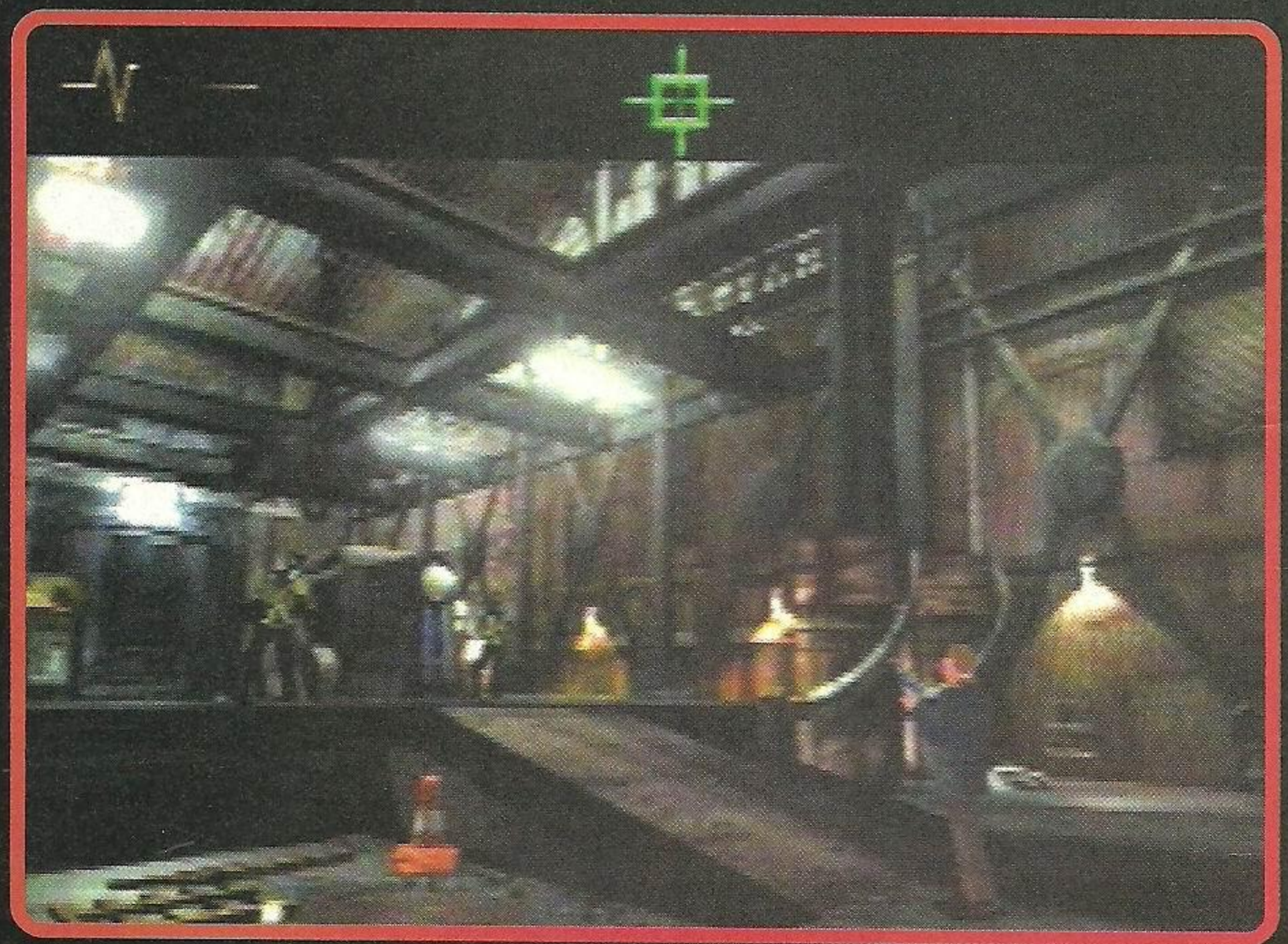
■ **PICASSIO** to gra traktująca o nowoczesnym włamywaczu - takim jak ta śliczna sztuka Zeta z filmu ENTRAPMENT. Autorzy - Promethean Designs - wcześniej sklecili marne wyścigi motorówek na PSX'a.

fear effect

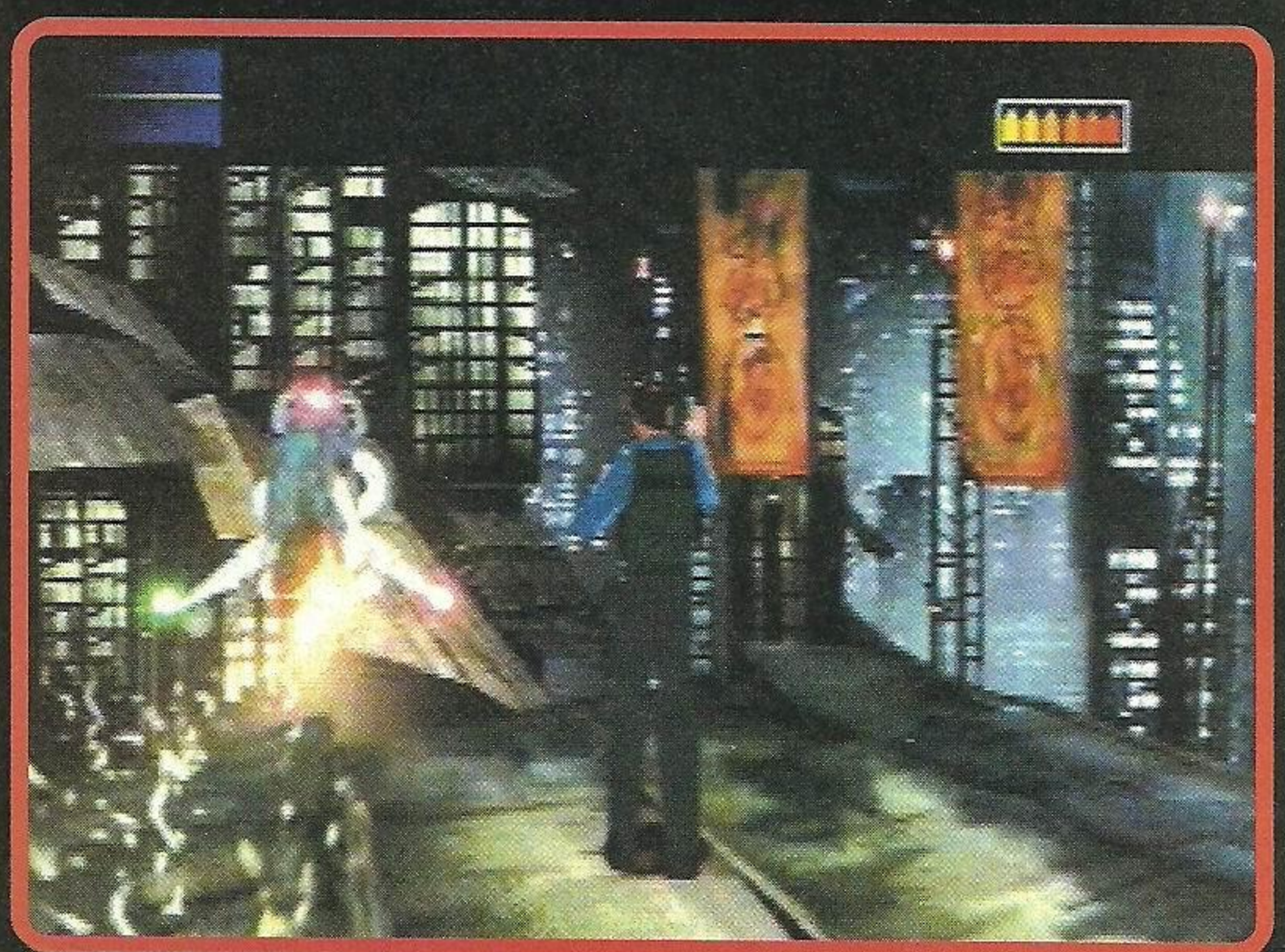
W DOBIE ROZMÓW O KLIMACIE GIER TRUDNO JEST NIE ZASTANOWIĆ SIĘ CZYM TAK NAPRAWDĘ JEST ON DLA PRZECIĘTNEGO GRACZA. ZWYKLE BUDOWANY JEST ON POPRZEZ FABUŁĘ, WYDARZENIA, SPOSÓB STEROWANIA I OGÓLNY... NO WŁAŚNIE - KLIMAT. DLA MNIE JEDNAK KLIMAT POTRAFI TEŻ BYĆ BUDOWANY SAMĄ GRAFIKĄ LUB TEŻ STYLEM NARZUCONYM PRZEZ GRĘ. I SĄDZĘ, ŻE TAK WŁAŚNIE JEST W PRZYPADKU FEAR EFFECT.

Programiści z Kronos udowodnili właśnie tezę, która mówi że najlepszymi rozwiązaniami są te najłatwiejsze.
I zrobili to z prawdziwą klasą.
Odkąd na rynku pojawiły się nowe, przewyższające parametrami PSX-a konsole, już zawsze będziemy, mimowolnie lub nie, porównywać gry ze starszych platform do tych powstających na nowe. FEAR EFFECT pokazuje w jaki sposób PSX może wyjść z takich porównań obronną ręką.
Jak już pisaliśmy wcześniej w zapowiedziach, FEAR EFFECT opiera się na zwyczajnym, polygonalnym enginie 3D. I chociażby same postacie nie są wcale zbudowane z jakiejś nieprawdopodobnej tych polygonów ilości. Ale odpowiednie pocieniowanie ich powierzchni spowodowało, że oto przed naszymi oczami nie paradują kolejne zbitki wielokątów, tylko efektowne postacie żywcem wyjęte z anime'owych produkcji wyższych lotów. W rezultacie, FEAR EFFECT wygląda jak dwuwymiarowa kreskówka dla dorosłych. Nawet pomimo, że w rzeczywistości jest tak polygonalna i trójwymiarowa jak tylko jest to możliwe.
Wrażenie uczestniczenia w anime jeszcze bardziej potęgują zapętlające się animacje, tworzące tła lokacji. Przy okazji jest to też element, z którego programiści Kronos są bardzo dumni - oprócz w pełni trójwymiarowego środowiska po raz pierwszy udało się im wprowadzić ciągle odtwarzane sekwencje video. W każdej praktycznie lokacji można podziwiać inne sekwencje, które nadają grze dynamiki. A ponieważ są to prerenderowane animacje, a nie efekty graficzne - prezentują się o wiele bardziej efektownie. I bardziej anime'owo. >>>

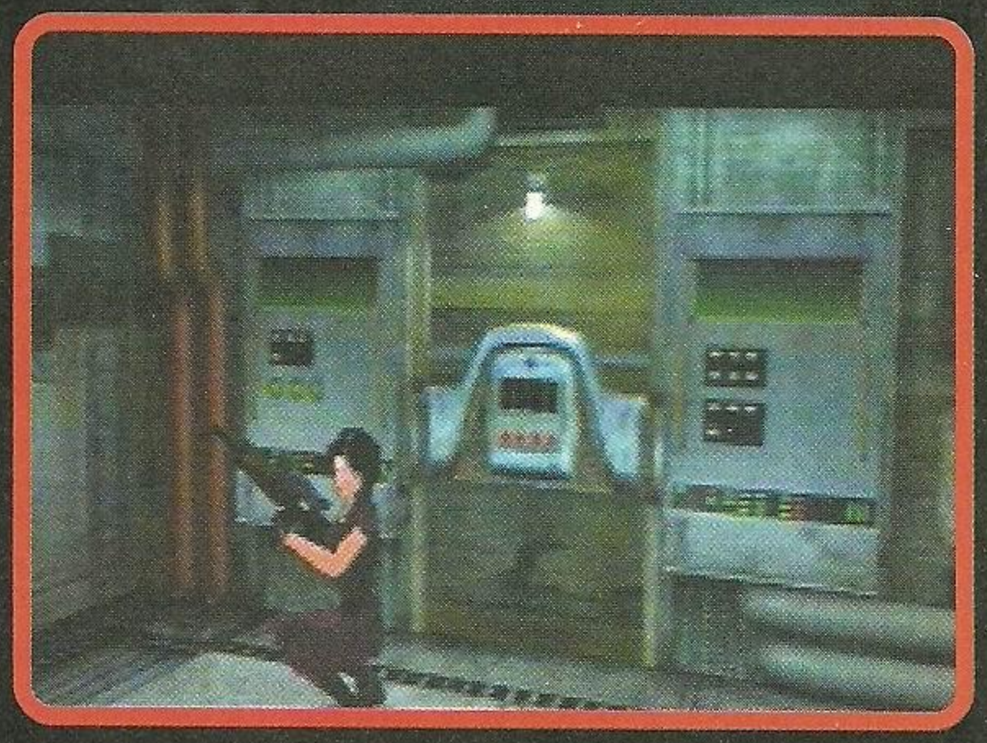
Gra opowiada o losach trójki bohaterów. I ze zdziwieniem przyznaję, że wszyscy są, przynajmniej na początku, niezbyt łatwi do polubienia. Głównym, ciągnącym się przez wszystkie cztery płyty gry zadaniem jakie przed nami staje jest odnalezienie córki bardzo potężnego i absurdalnie bogatego szefa triady - pana Lama. Sprawa jest jednak o tyle skomplikowana, że osoba, która nadaje Hanie cynk co do roboty zostaje szybciutko przez ludzi Lama załatwiona i nagle okazuje się, że nasi bohaterowie muszą odnaleźć młodą Wee Ming Lam aby uratować samych siebie. Zawiłe, prawda? Ale toczy się szybciutko.
Oprawa gry oraz wszystko co jest z nią związane jest zrealizowane z bardzo dużym rozmachem. Wszystkie dialogi w grze są mówione, jest sporo animacji, efektownych scen oraz różnorodnych zadań. Są jednak dwie wady - jedna poważna, druga - nieco mniejsza. Po pierwsze - czas gry. Jak na przygodówkę akcji - cztery płyty to bardzo dużo. Przynajmniej tak mogłoby się wydawać Okazuje się jednak, że w sumie przejście gry za pierwszym razem (bez sztucznego przedłużania) zajmuje około pięciu godzin. I dodaję tu spory margines na rozmyślanie nad kolejnymi, momentami naprawdę trudnymi zagadkami, których nie powstydziłyby się najtwardsze, leciwe już PeCetowe przygodówki Sierry.
Po prostu wszystkie te mówione dialogi i odtwarzane sekwencje video są naprawdę płytożerne. Stąd aż cztery kompakty, a tak krótki czas gry.
Druga wada wiąże się zaś z tym co nazwałem sztucznym przedłużaniem czasu gry. Otóż FEAR EFFECT jest grą, w której zginiecie mnóstwo razy. Pod względem śmiertelności, gra ta sytuuje się raczej między shooterkami i zręcznościówkami niż przygodówkami z widokiem a la RESIDENT EVIL. Z jednej strony - przeciwnicy są dosyć trudni do załatwienia, jest ich dużo, brakuje amunicji.... Ale spoko. Poziom trudności wzrasta dosyć spokojnie, tak że można się przyzwyczaić. Druga rzecz to czas doładowywania. I tu już jest ból. Każda z licznych śmierci w grze kosztuje 20-sekund ładowania. I o ile w czasie samej gry ginie się co parę minut, o tyle dziesięć kolejnych prób rozwalenia helikoptera przy końcu pierwszej



płyty (za każdym razem po piętnastu sekundach) powoduje, że spędzamy trzy minuty grając a pięć czekając. Sytuacji nie ratuje możliwość natychmiastowego załadowania ostatniego save'a (tzn. standard - 20 sekund, ale nie trzeba wchodzić do opcji) i jest to naprawdę frustrujące. I mimo wszystko, dosyć trudne do wytłumaczenia.
Cztery płyty to kolejne, nieformalne rozdziały gry, która przenosi się z dachu wieżowca w futurystycznym Hong Kongu (pomyślcie - "Ghost in the Shell" spotyka "Blade Runnera"), na spokojną (z pozoru) wieś, potem do przybytku antypatycznej pani Chen, a na końcu... Nie będę wam psuł niespodzianki. I dlatego nie radzę, żebyście lecieli czytać solve'a.
Gra ma ciekawą fabułę, która przybiera bardzo zaskakujący obrót na trzeciej płycie. Muszę przyznać, że dotyczące bohaterów wydarzenia przybierają bardzo nieoczekiwany obrót. I mnie to odpowiadało.
Jak już zdążyliście się pewnie domyśleć, gra pretenduje do pozycji z gatunku survival horroru. Statyczne kamery w poszczególnych lokacjach, liczni przeciwnicy do wyeliminowania, element strachu... To wszystko podane jest jednak na półmisku suto zakrapianym cyberpunkowym klimatem (pierwsza płyta) przemieszanym z nastrojem filmów akcji z Hong Kongu (coś w rodzaju "Hardboiled" czy "Corruptor" - obydwa z Chow Yun Fatem) reżyserowanych przez Johnny'ego Woo (płyty druga i trzecia).

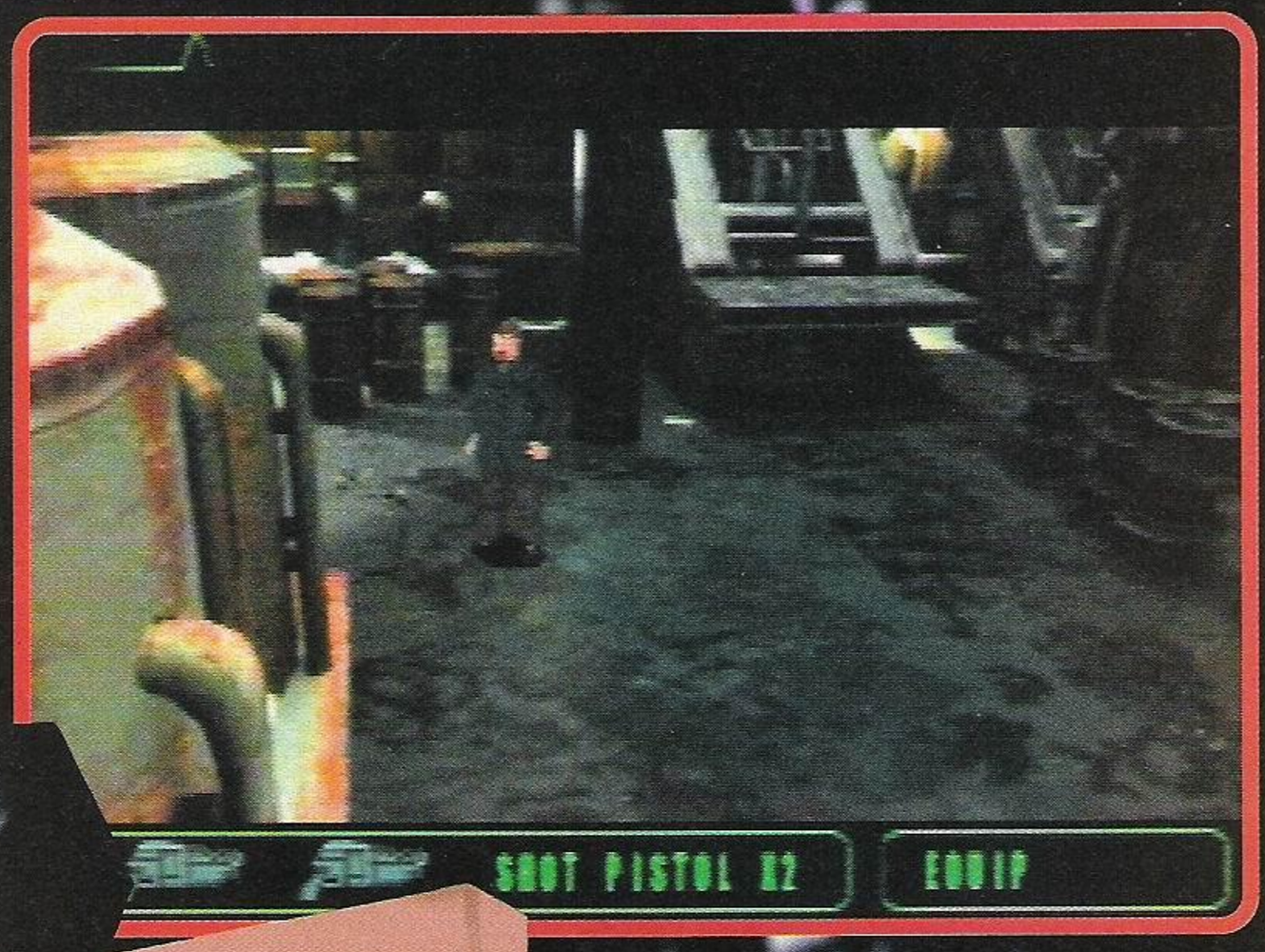


FEAR EFFECT ma jednak wystarczająco dużo odrębnych cech, aby spokojnie pretendować do miana tytułu oryginalnego. Począwszy od kwestii oprawy graficznej, o czym wspomniałem na wstępie, przez sposób prowadzenia fabuły, aż po miernik strachu pełniący funkcję energii życiowej.
No to może o fabule.
Najpierw sterujemy Haną. Idziemy, walczymy, przełączamy przyciski, przedzieramy się dalej i nagle... Hana zostaje zatrzymana - żołnierz przystawia jej lufę do głowy. W tym momencie przeskok. Jako Glas, zaniepokojony długą nieobecnością Hany, idziemy zobaczyć co stało się z koleżanką, zaczyna się paniczna akcja, element zaszczucia, też jest sporo walki i w pewnym momencie, w rezultacie wydarzeń, które być może zechcecie zobaczyć, nasz bohater spada ze sporej wysokości. Przeskok na Hanę. Łoskot spadającego gdzieś ciała Glasa odwraca na chwilę uwagę trzymającego na muszce Hanę żołnierza. I to wystarcza. Bohaterka załatwia go i rusza ze swoją fabułą. I tak jest cały czas. Zamiast akcji rodem z RE gdzie jeden z bohaterów (Leon w scenariuszu Claire w RE2, czy Steve w scenariuszach Claire w RE:CV) znikał robiąc nie wiadomo co, mamy okazję sterować poczynaniami bohaterów poznając każdy aspekt fabuły i śledząc wszystkie poczynania całej ekipy. Na zmianę, ale te poszczególne mini scenariusze zazębiają się ze sobą w bardzo naturalny sposób. I w dodatku są ciekawe. Przyznaję, że postacie, poza wyglądem, nie różnią się prawie niczym (tzn. każda ma inną broń do walki bezpośredniej: Hana - nóż, Glas - pałkę, a Deke - kastet, poza tym Deke posługuje się potężnymi spluwami), ale na rozgrywkę nie ma to wpływu. Ale to już jest naprawdę szczegół. Bo w samej fabule bohaterowie dają się poznać jako grupka prawdziwych indywidualności.
Element strachu jako energii także jest dosyć innowacyjny. Załatwianie przeciwników po cichu (każda z postaci może to zrobić przy użyciu swojej broni krótkiego zasięgu, którą można wykorzystać



ICH TROJE...

Głównym bohaterem (a raczej główną bohaterką) jest Hana - młoda najemniczka o tajemniczej przeszłości, którą zresztą w trakcie gry będziecie mieli okazję zgłębić. Będzie też okazja ujrzeć ją w kilku różnych, zaskakujących czasami strojach. Niestety nie udało mi się przekonać do jej rysów twarzy, nawet mimo że bardzo lubię Azjatki. No, ale to już kwestia gustu. Oprócz Hany mamy obdarzonego kwadratową, zarośniętą szczeciną szczęką Glasa oraz korpulentnego, władającego doskonałym angielskim Deke'a. Glas ma trochę małpi wygląd, Deke od razu budzi niechęć... Dziwna grupka bohaterów. Ale po pewnym czasie człowiek się przyzwyczaja. Tym bardziej, że są to postacie jak najbardziej na miejscu. Sami zresztą zobaczycie...

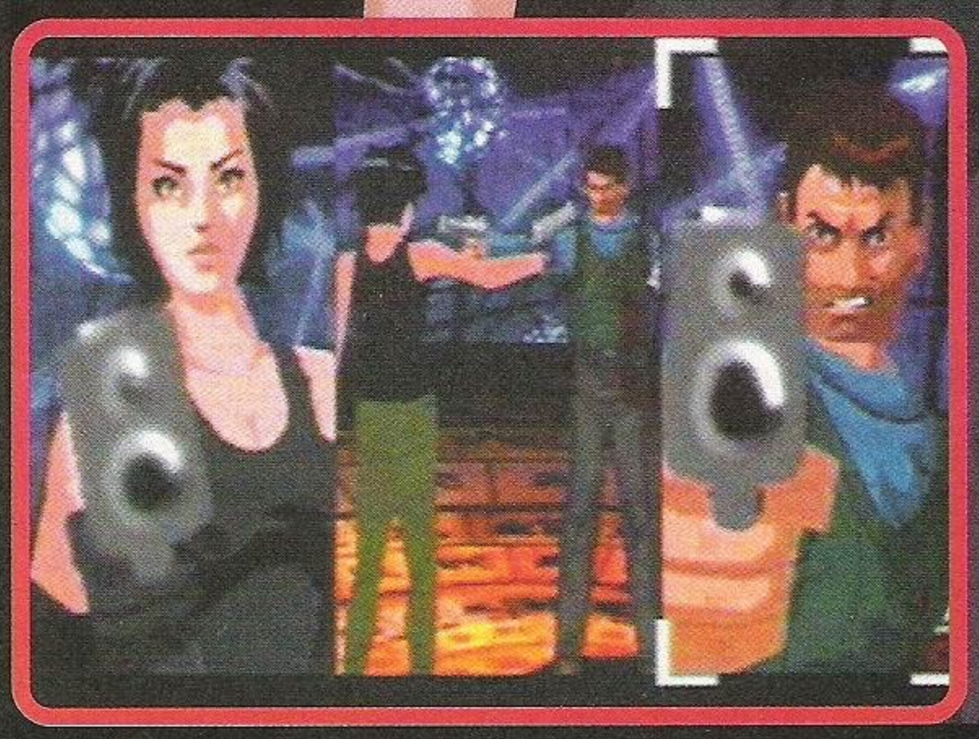


zakradając się do oponenta od tyłu) nie powoduje jeszcze wzrostu strachu, ale już strzelaniny - tak. Poza tym każde ranienie naszego bohatera powoduje jego rosnącą panikę, a wraz z nią idzie gorsza celność. I tak spirala się sama nakręca. Gra oferuje czasami możliwość sprytnego załatwienia przeciwników (odkręcenie zaworu, który załatwi ich parą, lub strzał w patelnię z rozgrzanym olejem, który zaleje delikwenta) co nie powoduje przyrostu strachu. Ale to zdarza się rzadko. Co jakiś czas w grze występują momenty automatycznego wyzerowania strachu - np. przed walką z bossem, czy po wykonaniu jakiegoś zadania. Ale dzięki temu gra promuje pewne typy zachowań. I dobrze.

Bardzo przyjemnie zrobiona jest w grze walka. Broni można znaleźć kilka rodzajów, ale prym wiodą te trzymane w obu rękach (pistolety lub uzi) - można z nich grzać do kilku gości naraz, a przeciwnicy tylko sporadycznie występują pojedynczo. Nasza postać sama wybiera cel znajdujący się mniej więcej przed sobą - jeżeli jest spokojna, to od razu go namierza (u góry ekranu pojawia się zielony celownik) i można spokojnie grzać. Gorzej jest przy panice - wtedy nasz człowiek o wiele wolniej reaguje, a to zwykle oznacza kulkę. Podczas używania karabinu maszynowego w walce z kilkoma przeciwnikami, po załatwieniu jednego delikwenta sterowana przez nas postać sama przenosi ogień na następnego. Fajne, ale w grze trzeba kontrolować stan amunicji oraz zmieniać magazynki - a na takie przerwy wrogowie tylko czekają (na plus należy zaliczyć, że oni sami też muszą te magazynki zmieniać). Dzięki temu walka nie jest nudna, a nauka robienia przewrotów staje się kluczem do przeżycia. Małym ułatwieniem jest to, że normalny przeciwnik nie może nas trafić podczas turlania, dzięki czemu można wykorzystywać to do unikania części walk. Osobna rzecz to walki z bossami, którzy mają prerenderowane animacje ataków - w tych sytuacjach trzeba nauczyć się je omijać (jak w arcade'owych shooterkach) i dopiero walić. Momentami irytujące, ale można się przyzwyczaić.

Podsumowując - gra jest bardzo porządna. Dźwięk stoi na wysokim poziomie (chociaż te przyjemne ostre gitarowe wstawki na początku są mało czyste i brzydko się pętlą), oprawa - bardzo fajna i przede wszystkim pomysłowa (zawsze chciałem zagrać w grę wyglądającą jak film rysunkowy, ale mającą trzeci wymiar, co przecież w wypadku filmu animowanego nie jest możliwe; i popatrzcie - udało mi się) a miodność jest zaniżana jedynie przez krótki czas jej trwania i długie ładowanie (już podczas czytania karty w głównym menu). Ale za to ten krótki czas spędza się w towarzystwie produktu wysokiej klasy.

Banan



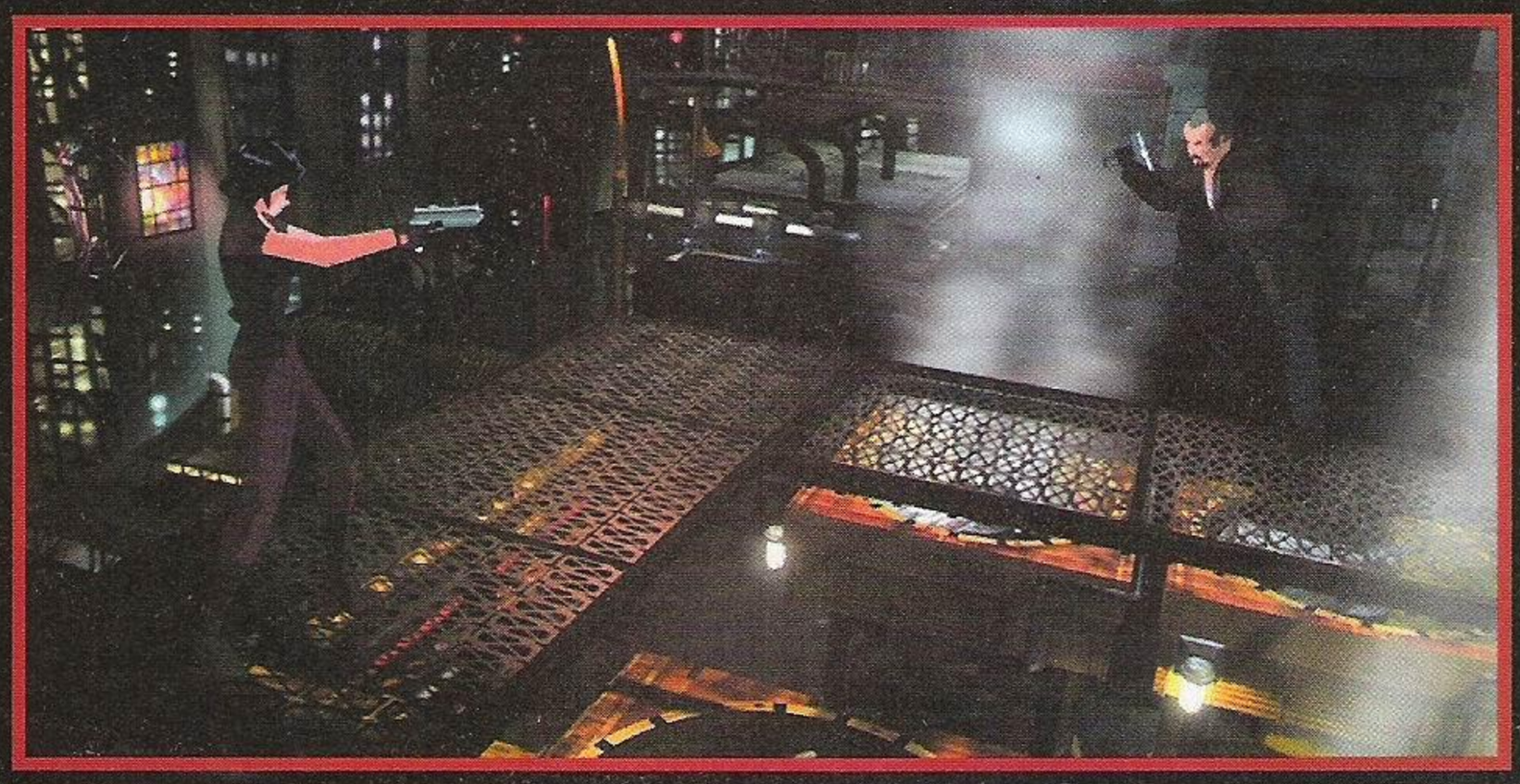
PlayStation **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Kronos
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecien
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Strach w efekcie

CO WSPÓLNEGO MAJĄ ZE SOBĄ: GOMBROWICZ, PUPA, DZIECKO Z BANANEM W CIEMNYM POKOJU I TOM HANKS? TAJEMNICA ROZWIĄZANA TYLKO DZISIAJ. I TYLKO W NEO PLUS.



BANAN: Zacznę jak w recenzji. Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, po ogłoszeniu informacji na temat pojawienia się nowej konsoli Sony, Segi oraz zapowiadanych - Dolphina i X-Boxa nieuniknione stało się głoszenie przez nas poglądów na temat odejścia PSX-a do lamusa. Ponarzekaliśmy sobie na temat miernej jakości większości gier, które w niedługim czasie trafią pod nasze strzechy, developerów, którzy przecież powoli zaczynają odchodzić od Soniaka, a tu taka niespodzianka w postaci FEAR EFFECT...
Czy w ogóle podobała ci się ta gra?

GRABARZ: Oho - widzę, że zapowiada się ostra dyskusja. Uwaga czytelnicy: redaktorowi Bananowi gra się bardzo podobała. A tak na poważnie, to rynek nie jest prostą rzeczą. Niby pojawiają się "superkonsole", ale wciąż mnóstwo ludzi na świecie ma PSXa. Jest trochę tak, że otwierają się dwa rynki: rynek PS2 - dla firm ogromnych i bogatych, i rynek PSX dla startujących firm i niedobitków. I wcale nie wiem, czy ten PS2 jest ważniejszy. Co zaś do gry, to mamy tu kolejny przykład dobrej, kombinowanej roboty i niestereotypowego myślenia: w sprytny sposób ominięto ograniczenia konsoli, łącząc ciekawe techniki graficzne. Czy FE mi się podobał? To dobra gra. Ale rewelacją bym jej nie nazwał. Ile w niej nowatorstwa poza techniką graficznego kreowania pola akcji?

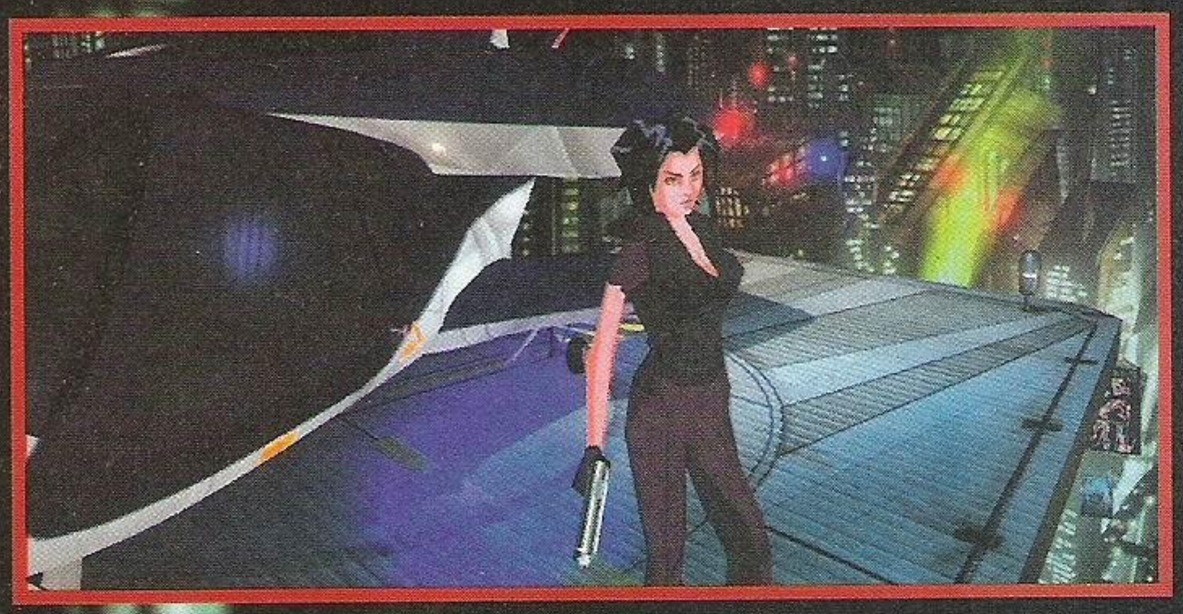
BANAN: Serce me jest rozdarte. Z jednej strony - staramy się na łamach propagować przede wszystkim tytuły ciekawe i nowatorskie, jednocześnie krytykując te, które są jedynie opakowanymi w świecący i szeleszczący papierek obrzydliwymi chipsami.
Ale ja jestem beznadziejnym wzrokowcem. Już dłużej nie potrafię zachwycać się grą, w której jakiś graficznie inspirowany formą embrionalną płodu młodzieniaszek biega i macha mieczem w bardzo ambitnym, obowiązkowo brzydkim, nowym rpg-u czy gra, w której trzeba udawać, że nie ma nic dziwnego w tym, że gostek nie rusza ustami mówiąc. I właśnie stąd bierze się mój entuzjazm dotyczący FEAR EFFECT oraz tego, jak sprytnie grafikom udało się zrzucić rażące w oczy, pełne ostrych krawędzi polygonów łańcuchy i zaserwować nam grę wyglądającą jak film rysunkowy. Nie korzystając wcale z pięknych, ręcznie malowanych lokacji jak np. w SAGA FRONTIER 2, ale tych brzydkich, tak przez wszystkich nie lubianych polygonów poprzez odpowiednie ich pocieniowanie. Mistrzostwo świata.
W kontekście rewolucji zaś... Jeżeli chodzi o wszystkie konsekwencje tego wzniosłego słowa to chyba nie. Jest raczej małą, boczną uliczką, która może za chwilę przejść w szeroką, asfaltową drogę. Z różnych wywiadów dowiadujemy się, że duże firmy developerskie w pełni efektywnie zaczęły wykorzystywać moc PSX-a dopiero stosunkowo niedawno. Co więc stanie się, kiedy porzucą już starego PSX-a, zbierając setki ludzi mających stworzyć kolejne SHENMUE czy LEGEND OF ZELDA? Na placu boju zostaną tylko te małe firemki, stawiające swe pierwsze developerskie kroczki. I co zrobią? Skorzystają z trików takich jak te zastosowane w FEAR EFFECT. I chociażby dlatego uważam, że gra ta jest ważna. Nie bez wpływu pozostaje na to także moja całkowita, irracjonalna obsesja wszystkim, co ma spowite mrokiem, futurystyczne lokacje gigantycznych, skąpanych w deszczu metropolii.

GRABARZ: No tak: Ciebie ruszają ruszające się usta, a mnie groza przejęła gdy zobaczyłem system sterowania w FEAR EFFECT. Nie wiem kto stoi za tą tragedią, ale uważam, że ktoś kto wymyślił metodę sterowania zwaną dziś "residentową" (kierunkami obracasz postać w miejscu, a strzałką w górę idzie tam, gdzie ją obróciłeś) nie był świadom swojego grzechu. Bo żeby nie wiem jak ponętnie ruszali tak ustami (ale się czepiłem) i nie wiem jakie te usta były, i filmik animowany... Kiedy obracasz kolesia w miejscu, jakby na obcasach, od razu widać plastik. A poza tym co? Zombiaki? Potwory? Horror? Mówiąc o nowościach w FEAR EFFECT powinno się mówić o kreskówce dla dorosłych. Przypomina mi to metodę kręcenia filmów: nie wiem o czym będzie film, ale zagra tam Sharon Stone. Tu mamy: reszta nieważna, zrobimy kreskówkę. A propos zaś metropolii w deszczu, kreskówek i całej reszty, założę się o trzy kilo imadeł, że Japończycy mają tego tyle ile rosyjski generał medali: i anime, i mangi tchną tym tematem jak łowca wampirów czosnkiem. Kto wie cokolwiek o Japonii, ten wie i to, że tam właśnie często pada, a miasta są ogromne i budowane bez opamiętania. Jeśli powiesz teraz, że w FEAR EFFECT po raz pierwszy to jest w grach, a animki i życie swoją drogą, to spokojnie dodam, że FINAL FANTASY to absolutna nowość, METAL GEAR także. Te gry wyprzedzały swoje czasy, a nie nadganiały to co jest.

Co do bocznej uliczki i ważności gry: to może jest jakiś pomysł, ale nie najlepszy. Lokacje nie są małe i ubogie, ale gra siedzi na czterech płytach! To nie jest mało.
I tak samo nie uważam, że gra jest ważna. Jest pierwsza. Może będą następne. Pytanie brzmi natomiast: czy gdyby zakodować tę grę w "normalnym" 3D straciłaby na miodności? I drugie: jak słaba musiałaby być kreskówkowa gra, by nie była dla Ciebie ważna?

BANAN: Oho. Zaczyna się. Redaktor Grabarz powiedział: "plastik".
Nie chodzi mi akurat o ruszające się usta Hany. Szczerze mówiąc ona sama niezbyt mi odpowiada. Usta miały być tu symbolem gier, które są niedopracowane nie z powodu jakichś straszliwych kłopotów czy przeszkód stawianych przez architekturę konsoli, ale zwykłe lenistwo czy brak wyobraźni niektórych developerów. A w FEAR EFFECT sprawa została potraktowana poważnie. I to także mi w tej grze bardzo odpowiada. Co do systemu sterowania to nie do końca się z Tobą zgodzę. Są dwie szkoły. Jedna - kierunek to kierunek i basta. Jak naciskasz prawo - idziesz w prawo. Jak naciskasz lewo - w lewo. I spoko. W zręcznościówkach, shooterach, tpp'ach, fpp'ach jest to jak najbardziej na miejscu. Ale w grach rodzaju RESIDENT EVIL czy FEAR EFFECT zupełnie by się nie sprawdziło. Przyczyna jest prosta - ustawienie kamery. Ponieważ nie ma tu jednego z miejsca, z którego przez cały czas widzimy to co dzieje się na ekranie, sterowanie musi być takie, a nie inne. Wyobraź sobie, że jesteś w pokoju, stoisz pod ścianą, kamera pokazuje zaś akcję z góry, jakby z lampy (taka trochę niższa perspektywa lotu ptaka jak np. w GTA). Chcesz dojść do drzwi po przeciwnej stronie pomieszczenia. Naciskasz górę, idziesz, idziesz, idziesz, wychodzisz z kadru i kamera w drugiej części pokoju jest już umiejscowiona na stole stojącym tuż obok drzwi. I co? Trzymasz dalej górę, zmieniła się perspektywa, więc zamiast dalej iść prosto na drzwi skręcasz w prawo i wchodzisz na ścianę. Tutaj sterowanie musi być ciągłe - trzymając górę - musisz cały czas iść do przodu, inaczej przy każdej zmianie perspektywy i kamery (czasami w jednej lokacji są ze dwie czy trzy) wpadałbyś na ściany, stoły, spadał w przepaści i tak dalej. Fakt, że system ten jest daleki od doskonałości, ale dosyć szybko można przywyknąć.

GRABARZ: Hola, hola. Po pierwsze doskonale rozumiem, że usta są tu symbolem jak - nie przymierzając - gombrowiczowska "pupa" (kurde, Gombrowicz nie mógł nawet przypuszczać, że jego



nazwisko padnie w piśmie o konsolach). I tak też owe usta traktuję. Reasumując: zgadzamy się, że pomysł z takim wykonaniem kreskówki jest dobry. Po drugie: oczywiście, że są dwie metody prowadzenia postaci. Ta "residentowa" wynika oczywiście stąd, że koderom chce się trochę gry reżyserować i symulować ustawienia kamer. No i pewnie, że wiem jak to by było z perspektywą i kierunkami. Ale czy Szanowny Pan Redaktor pamięta Metal Geara? Kamery poruszające się wraz z postacią? Po prostych, ale i po kołach oraz elipsach? A słynny zjazd kamery po hiperboli przy wejściu do hangaru z T. Rexem? I nie trzeba było do tego residentowej metody prowadzenia. Da się, gdy się chce.

BANAN: Widzę, że kolega wytacza powoli coraz cięższe armaty. Najpierw we mnie plastikiem, a teraz MGS'em?... Faktycznie w grze Konami wszystko wygląda dokładnie tak, jak powinno. Ale system kamer spełniał tam nieco inne zadanie. W survival horrorach, do których zaliczyłbym także FEAR EFFECT, nawet pomimo, że nie jest to gra straszna, bardzo dużą rolę grają właśnie odpowiednie ich ustawienia. Wystarczy tylko przypomnieć sobie momenty z RESIDENTA - w jednej ze scen widzieliśmy bohatera i szafę za nim, po czym w momencie odwrócenia do niej plecami wypadał stamtąd zombiak. I to właśnie bardzo dobrze usytuowana kamera czyniła tę oraz wiele innych scen przerażającymi. MGS był grą, która nie musiała posługiwać się takiego rodzaju środkami, ponieważ akcji takich jak ta z zombiakiem po prostu w grze nie było. A emocje i nastrój budowane były w inny sposób i na czym innym polegały... To może tak Cię podejdę: Czy miałeś kiedyś ochotę zagrać w jakiś film anime? Nie w grę bazującą na filmie, ale w film właśnie?

GRABARZ: Chyba niespecjalnie. Jak by to niby miało wyglądać? Może sprecyzujesz?

BANAN: Mam na myśli grę, która płynnością, jakością animacji i ogólnym wyglądem przypominałaby jakieś anime - "Ghost in the Shell" lub "Patlabor" na przykład. Bo ja chciałem. Zawsze mi się to podobało. Ale z drugiej strony zdawałem sobie sprawę, że filmy są dwuwymiarowe i niemożliwa byłaby jakakolwiek ciekawa interakcja z otoczeniem. A tymczasem FEAR EFFECT godzi dwuwymiarowy wygląd anime z trójwymiarowym światem. Dla mnie bomba.

GRABARZ: No i masz. A ja się nie zgadzam. Bo dlaczego w animkach świat ma być niby bardziej trójwymiarowy, niż tu, ha? Przecież tutaj też świat jest 2D, tylko wydaje się 3D. Kurde - to jest aż niesamowite. Może teraz się uśmiechniesz, sądząc, że i starego Grabarza coś jeszcze rusza, ale ja autentycznie chodzę w FEAR EFFECT przy ścianach i macam czy to 3D czy 2D. Tomek Kołodziejczak, polski pisarz science fiction, wymyślił kiedyś videoskórę: masz swoją skórę, a na niej wyświetla się to co chcesz. Nocne niebo, wschód słońca, walczące smoki - i takie tworzysz kreacje. W tej grze natomiast to chyba taka videotapeta. Ale - co tu dużo gadać. Koderzy tła i scenografii FEAR EFFECT zrobili więcej dla gier konsolowych, niż Michał Anioł dla Kaplicy Sykstyńskiej. Pokazali, że nie trzeba robić czegoś dokładnie tak jak ma wyglądać. Można okantować zmysł wzroku. Doprawdy - macanie ścian i przekonywanie się, że idę wzdłuż nich po linii prostej, to nie wiem czy nie najlepszy ubaw w tej grze. Uśmiech sam pojawia się na twarzy. Polecam wszystkim.

BANAN: A ja się zastanawiam czy w tej beczce Twoich dygresji, przypowieści i małych ciekawostek jest w ogóle dno...

GRABARZ: Sandy Petersen, jeden z twórców systemu RPG "Zew Cthulhu", a potem współtwórca QUAKE powiedział, że najłatwiejszą metodą na osiągnięcie atmosfery grozy jest losowe wygenerowanie dwóch nie związanych ze sobą elementów, połączenie ich i umieszczenie w jakiejś przestrzeni. Przykładem był banan (heh - zbieżność przypadkowa) i dziecko. Petersen powiedział, że wystarczy, iż bohater natknie się na dziecko jedzące banana w ciemnym pokoju, a sytuacja poważnie mu zaśmierdzi. Dosłownie to samo pomyślałem przy FEAR EFFECT: zombiaki i cyberpunk.

Krótko mówiąc Kronos Digital to dla mnie karierowicze: zrobili horror z jednym pomysłem. I nie czepiam się ich o to: gra jest wciągająca, widowiskowa, wieje świeżością. W tle zapętlone filmiki, na pierwszym planie typowe anime. Nie uważam jednak tej gry za żadną rewelację. To nie jest novum! Pochwalić można co najwyżej pomysł z filmami w tle. Jeśli byłaby "Nagroda za Nowatorstwo" przyznawana przez recenzentów, za co jeszcze poza filmikami nominowałbyś FEAR EFFECT?

BANAN: Cyberpunk naturalnie garściami czerpie z kultury masowej i obrazu samej Japonii, naginając ją jednocześnie do swoich potrzeb. Anime i manga z kolei z tej kultury wyrosły, więc nie ma się co dziwić, że połączenie tych gatunków stanowi naturalną i jak najbardziej zdrową konsekwencję. W FEAR EFFECT odpowiada mi jednak to w jaki sposób zostało to zrealizowane. Natomiast inne nagrody?... Hmm... Może w kategorii najciekawsze zwroty akcji? Największe niefarty bohaterów? Dobre przeploty fabuły? Ciekawa walka?

GRABARZ: Najciekawsze zwroty akcji, to nie. Jeśli powiedzieć komuś, że w tej grze są zwroty akcji, to przewidzi 90% z nich. Są sztampowe. Niefarty bohaterów: owszem. Ale niestety - domena horroru. Tak zupełnie z boku mam kolejny dylemat. Jakiś mądry literat powiedział kiedyś, że pisząc scenariusz trzeba pamiętać o jednym - jeśli dajesz coś bohaterowi, może to być głupi przypadek, a czytelnik łyknie to bez popijania i czkawki. Jeśli jednak chcesz mu coś odebrać, wpędzić w tarapaty - musi to być dobrze uzasadnione. W FEAR EFFECT nikt nie bawi się w wyjaśnianie. Wiele rzeczy dzieje się, bo się dzieje. Nie wiemy skąd bohaterowie wiedzą pewne rzeczy, ale je wiedzą. I - choć chciałem się czepić i tego - nie mogę. Gra została zrobiona na fajerwerk, zeżarła cztery kompakty. Ma być szybka, spektakularna, fajerwerkowa i z jajem jak pocisk czołgowy. Dlatego pewnie gra przepadłaby z konkurencją w postaci najnowszej superprodukcji z Meryl Streep i Tomem Hanksem pt:. "Moralne rozterki oziębłych państwa, którzy poznają się nagle i ich życie ulega przemianie, która doprowadza z kolei do płaczu 9/10 nastolatek na widowni i przez to przynosi niezłe dochody producentom". Ale faktycznie - jest jedną z lepszych gier akcji w jakie grałem. A jeśli mówić o residentówkach. Heh - bez wahania - najlepszą.

BANAN: Kompakty zjadły mówione dialogi i spora ilość animacji. Miejmy nadzieję, że te pierwsze zagoszczą już w grach na dobre, bo w VAGRANT STORY, przy całej tej świetnej oprawie dźwiękowej brakuje ich naprawdę bardzo. A podsumowując sprawę FEAR EFFECT - autorzy liczyli na sukces od początku, bo sequel już jest w produkcji. Można przyczepić się do kilku rzeczy, ale... Podoba mi się. Naprawdę. ■

KRONOS™

DIGITAL ENTERTAINMENT INC.

Oto co na temat firmy Kronos mówi notatka prasowa:

„Kronos Digital Entertainment to stosunkowo młody zespół, specjalizujący się w produkcji wysokiej jakości grafiki 3D dla 32- i 64-bitowych platform. Firma zajmuje się także przygotowywaniem trójwymiarowych obrazów na zamówienie dla potrzeb telewizji i filmu. Firma powstała w kwietniu 1993 roku i podczas gdy inni developerzy do renderowania grafiki wykorzystywali prymitywne oprogramowanie na PC, Kronos od samego początku zaczął wykorzystywać do pracy stacje graficzne Silicon Graphics. W tej chwili w siedzibie developera znajduje się 40 stacji graficznych SGI z programami Alias Power Animator i Alias Studio. Poprzednie gry, które współtworzyli ludzie pracujący w firmie to: CARDINAL SYN

MOTiON FX

(trójwymiarowy fighter na PlayStation), DARK RIFT (trójwymiarowy fighter na Nintendo 64), MEAT PUPPET (przygodówka na PeCeta), CRITICOM (trójwymiarowy fighter na PlayStation), ECTOSPHERE (przygodówka na PC), PHANTASMAGORIA (dla firmy Sierra - przygodówka na PeCeta) oraz WING COMMANDER 3 (dla Origin Systems - shooter kosmiczny na PeCeta).

Technologia MOTION FX powstała specjalnie dla potrzeb gry FEAR EFFECT. Polega ona na wykorzystaniu renderowanych filmów jako ruchomego, animowanego tła w miejsce statycznych bitmap. Możliwy jest także jednoczesny ruch kamery zgrany z animacjami, podczas którego gracz przez cały czas ma kontrolę nad postacią." ■

GigantoMania

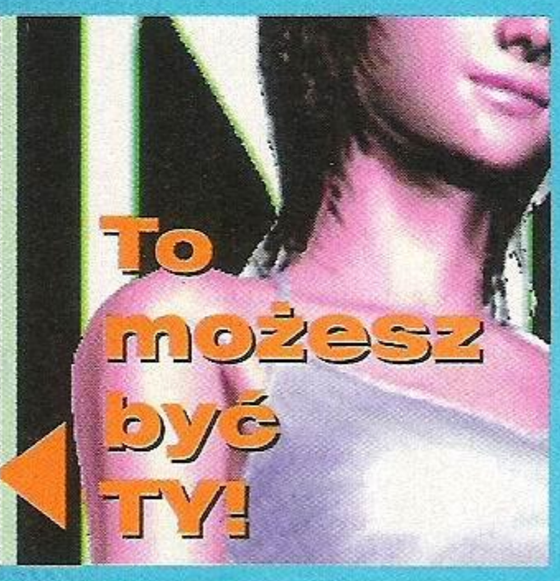
MegaKonkurs!

nr 500 zima
(X/XX)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Janusz Laskowski

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Krawczyk

Red. odpowiedzialny
Janusz Smollwąs



Jedź z nami do Londynu na show ECTS!

Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

ALBO...

Zabierz do domu PlayStation 2!

Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji NTSC, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - PAL. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

ZASADY KONKURSU

1. Pierwsza rzecz. Przysłaliście już wiele listów z zapytaniem czy zwycięzca konkursu wraca do domu z PlayStation 2 pod pachą i biletem do Londynu w drugiej ręce?
Odpowiedź brzmi: Nie. Albo albo. Tutaj bez zmian.
Zwycięzca konkursu sam zadecyduje czy woli pojechać na show do Londynu czy też raczej zgarnąć drugiego Plejaka. Drugiej osobie przypadnie w udziale druga opcja.

2. Nie róbicie tatuaży Neo Plus ani sobie, ani tym bardziej młodszemu rodzeństwu. Brzmi to naprawdę ciekawie, ale nie chcemy mieć tego sa sumieniu. Jeszcze nie.

3. Pamiętajcie - jest już nie tak sporo, i (wciąż coraz mniej) czasu. Już powinniście mieć przemyślane co chcielibyście zrobić i przechodzić do fazy realizacji. Jeżeli jednak jeszcze się głowicie to przeczytajcie to co napisaliśmy poniżej:

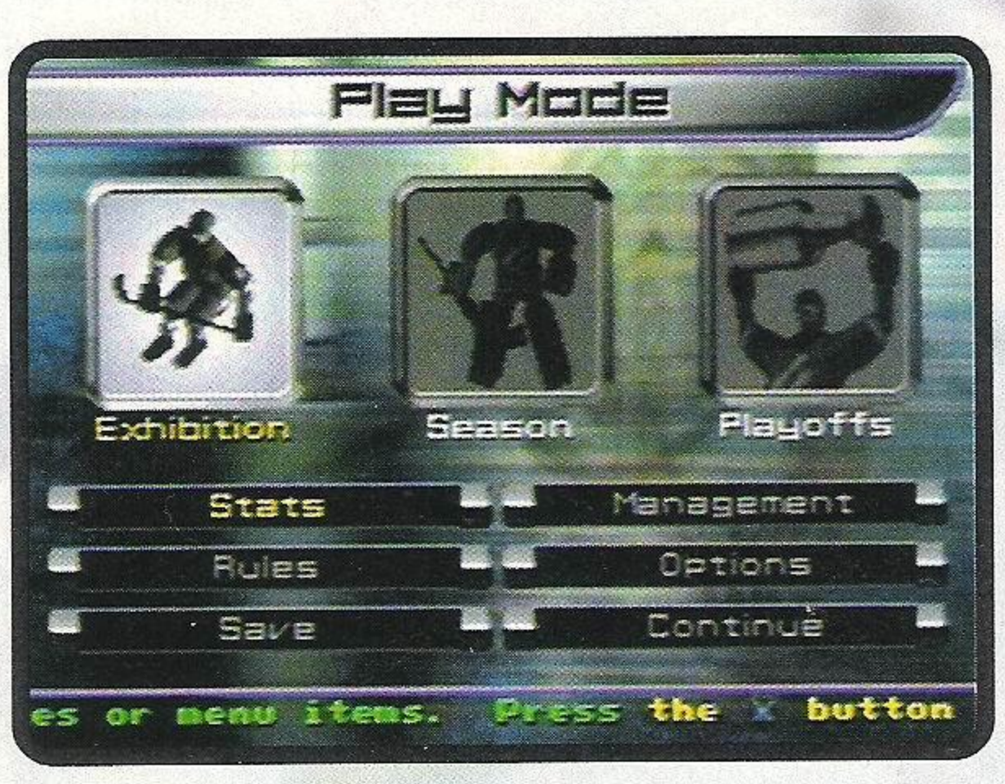
1. PlayStation 2 lub wyjazd. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?
Na pewno nie poprzez zapisanie zeszytu słowem "KOCHAM N+". Nawet 100-kartkowego. Nie poprzez wysłanie rysunku Jina i nie poprzez przysłanie zdjęcia z dwoma numerami archiwalnymi. Pamiętajcie - czasu na przemyślenia jest jeszcze dosyć sporo. Niech pomysł w was dojrzeje. A kiedy już go zrealizujecie (zmienicie sobie imię na Neo Plus w urzędzie czy na iglicy Pałacu Kultury umieścicie nasze logo) - przyślijcie zdjęcie lub zapis na taśmie video. Sposobów jest tyle ilu z was czyta te słowa. Podsumowując: To ma być duże, jak największe i związane z Neo Plus.
PODPOWIEDŹ NIESUBTELNA: Duże (naprawdę duże) logo na jakimś ciekawym obiekcie? Hę? Rozumiecie?
Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji. Ew. ekipa z urzędu Wagi i Miary.

2. Trzeba też zgromadzić 6 kuponów konkursowych, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Kolejny kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu. Jeżeli jakiś przegapiliście - możecie spróbować pokombinować w numerach archiwalnych.

Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek -wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, mnóstwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

Prace i zapytania ślijcie do nas pod adresem:

-- NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-983 Warszawa 01 --

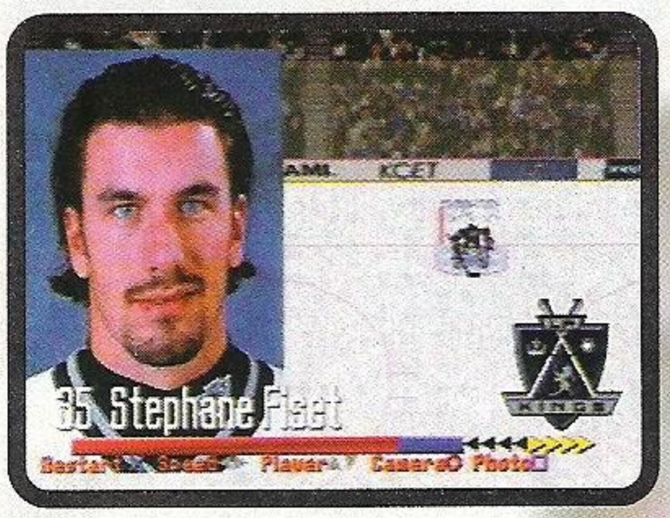


Konami nie wie co to kalendarz? Chyba tak, bo jak inaczej nazwać wydawanie hokeja z etykietką NHL, tuż tuż przed zakończeniem rozgrywek w lidze? A może ma to być "chłodna" gra na ciepłe dni?...

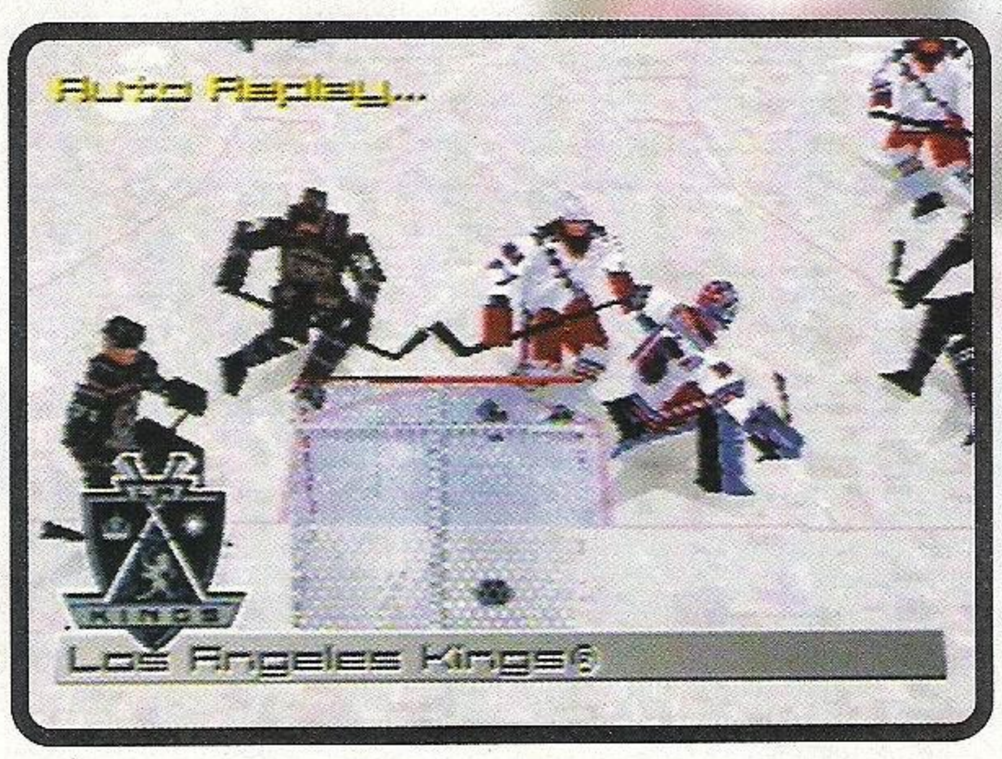
Prawdę mówiąc nie jestem wielkim fanem hokeja. W transmisjach krążka w ogóle nie widać, przez co faceci wyglądają jakby ganiali w kółko bez żadnego ładu i składu. Na wirtualnym lodowisku bywa podobnie, ale na szczęście w mniejszym stopniu. Pomimo to, gra bardzo mi się spodobała i spędziłem z nią ładnych kilkanaście godzin. Sam nie wiem jak to się stało, zauroczył mnie chyba power i dynamika rozgrywki. Na długi czas zapadną mi w pamięć wielogodzinne boje z moim bratem. Po prostu totalny wygrzew i masa miodu. Tak, ale czas już chyba abyście dowiedzieli się czegoś więcej.

Na pierwszy ogień idzie intro. Szybkie i efektowne migawki z wydarzeń na tafli pozytywnie nastrajają przed rozpoczęciem rozgrywki. Potem menusy, niestety nie zachwycające bogactwem opcji: mamy mecz pokazowy, sezon i playoffy. Oprócz tego są oczywiście opcje, statystyki oraz możliwość stworzenia własnego zawodnika. Niestety nie ma treningu, a przydałby się do wyćwiczenia choćby tylko strzałów sam na sam z bramkarzem lub budowania akcji zwanej "zamkiem".

Po odegraniu hymnu kanadyjskiego lub amerykańskiego zaczyna się mecz. Trybuny jak zwykle wyglądają fatalnie, tafla lodowiska prezentuje się lepiej (i całe szczęście). Hokeiści są dosyć kanciaści, ale za to ładnie się ruszają, a akcje zaczepne są płynniutkie i wartkie jak górski potok podczas roztopów. Z AI zawodników jest całkiem nieźle, ale w szczegółach znajdziemy kilka niedociągnięć. I tak bramkarze miewają (zależnie od humoru?) dziurawe łapy i zdarza im się puścić fatalną szmatę z dystansu, a następnie obronić kilka sytuacji sam na sam bez żadnego problemu, obrońcom rzadko chce się ruszyć do krążka leżącego metr od nich itp. No dobra, nie można tak ciągle narzekać, przecież sama gra jest strasznie ekscytująca, a "kocioł" jaki się robi dość często pod bramką pobudza wydzielanie adrenaliny. Buzuje ona również w konsolowych uczestnikach meczu i czasami konieczne jest użycie poważniejszych argumentów (pięści). Mam nadzieję, że nie weźmiesz z nich przykładu i nie pobijesz się z kumplem gdy cię zmłóci 5-0 co? Eee... chyba jednak pobijesz. Hokej nie jest przecież grą dla mięczaków. Bierzcie przykład z Krzysia Oliwy.



Niestety, oprócz słabo widocznych numerów na koszulkach i oznaczeń pozycji, zawodnicy niczym się nie wyróżniają. Zbliżenie na ich twarze ujawnia smutną prawdę: nie są podobni do ludzi. Poza tym nie najlepsza jest detekcja kolizji - zdarza się czasem, że krążek przeleci przez któregoś z graczy i wyląduje w bramce lub też hokeiści się przenikną. Takie jest życie, "szarak" się zestarzał i mocy mu brakuje na policzenie wszystkiego.



Oprawa dźwiękowa jest na przyzwoitym poziomie - komentator trochę się powtarza, ale ogólnie jest w porządku. Za to odgłosy towarzyszące akcji pomiędzy bandami są nieprzekonywujące (np. huk podczas zderzeń z bandą jest za słaby i głuchy) - tu mogło być dużo, dużo lepiej.

Mimo nie najlepszej oprawy, gra ta niesie pokaźny ładunek czystej akcji i jest bardzo rajcowna. Szczególnie w wymiata w multiplayerze i nie pozwala się oderwać od pada nawet na chwilę. Konami zrobiło naprawdę chłodną gierkę. Polecam.

Marcellus

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 8

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

W porząsiu

Najbardziej podoba mi się, że gra popyla w 60 klatkach na sekundę i nie udało mi się zauważyć żadnych spowolnień i chrupania animacji. Dzięki temu akcje nie są rwane, a gra sprawia wrażenie płynnej. No i w sumie jest bardzo arcade'owa - trochę taki NBA HANGTIME na lodzie... [Gulash]

UEFA 2000
CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000

Wydawać by się mogło, że firma Eidos jest potentatem w każdej dziedzinie, a jednak fakty temu przeczą. Czego najlepszym dowodem jest pozycja serii FIFA oraz ISS PRO. Ich najnowsze dzieło wydane w trakcie rozgrywek Ligi Mistrzów, obejmującej tę tematykę dosyć dokładnie i nie wykraczającą poza jej ramy, dalej pozostaje jakością samą dla siebie.

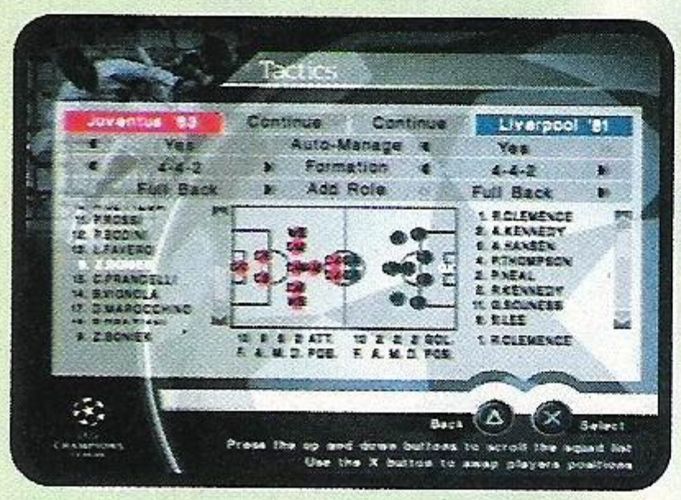
To bez sensu, niech ci goście przestaną wreszcie robić piłki.

Zespół Silicon Dreams od kilku lat atakuje nas kolejnymi częściami WORLD LEAGUE SOCCER, ostatnio nawet z nazwiskiem Michaela Owena w tytule. Niech dadzą sobie spokój. Nie potrzebujemy tego. Zwłaszcza, że wreszcie wyszedł spóźniony o trzy miesiące ISS PRO EVOLUTION w PAL-u. Na tę grę skierujcie swoje oczęta. FIFA niech też spada na bambus. [Gulash]

Już przy pierwszym kontakcie odnosi się wrażenie, że podobne rozwiązania gdzieś się wcześniej widziało, a nowinki nie robią na graczu zbyt dużego wrażenia. Dopiero po jakimś czasie człek przyzwyczaja się do gry i jeśli nie widział na swe oczy konkurencji, to jest w stanie poświęcić tej pozycji parę chwil życia, co postaram się udowodnić. A tak naprawdę to jest to cały czas ten sam WORLD LEAGUE SOCCER, którego kolejnymi edycjami bez większych sukcesów od kilku lat raczy nas Eidos.

Skorzystanie z licencji UEFA i opieczętowanie nią całości produktu jest dobrym chwytem marketingowym, podobnie jak wykorzystanie najnowszych składów na edycję rozgrywek 1999/2000. To każdy gracz polubi, podobnie jak patent rozegrania finałów z lat 68-99. Ponadto żadnych fajerwerków, jeśli chodzi o dostępność rozgrywek i składów nie zaobserwowałem.

Spasionemu czternastoletniemu Niemcowi może się to spodobać, natomiast młodocianemu Polakowi raczej do gustu nie przypadnie, zwłaszcza, że jego kieszonkowe jest mocno ograniczone. Jestem przekonany, że wybierze produkt konkurencyjny o nieco obszerniejszej strukturze. Natomiast kwestia miodności jest zdecydowanie jednoznaczna. Moim zdaniem nadaje się ona do bani, bo sterowanie nie jest intuicyjne, akcje rozgrywa się schematycznie, bez polotu, brak tu finezji i tego autentyzmu charakterystycznego dla produktów Konami. Owszem - bramki wyglądają ładnie, sztuczki techniczne robi się fajowsko, ale co z tego, skoro miodu tu brak. Będę szczery: grałem z musu, aczkolwiek nie powiem, że im dłużej to trwało, tym mniej zwracałem uwagi na mankamenty.



Ciężko w tej grze wypracować sobie strategię, jakąś taktykę w obronie i ataku, z czego słynie ISS PRO. Większość akcji to dzieło bardziej przypadku, niż konsekwentnych i kombinowanych ataków. Wkurzał mnie trochę pokopany system ustawienia widoków, który jest upierdliwy i niewygodny. Poza tym komentator mógłby komentować rozgrywki trampkarzy, a nie Ligi Mistrzów. Przebija go Janek Tomaszewski ze swoimi przecudownymi komentarzami i mimiką, którą uwielbiam oglądać. Janek komentarzami bije momentami Szpaka i Zarzecznego!

Sfera graficzna to coś pomiędzy FIFA97 a FIFA98, bowiem wektory, z których zbudowani są zawodnicy, nie są dopracowane na miarę roku 2000. Szwankuje również animacja zawodników, która jest za bardzo sztuczna i nienaturalna. Kto się będzie tym przejmował, że kolo klei piłę na klatę "jakby se ją superglue wymazał", skoro byle łachmyta w ISS PRO wykona to tak, jak Bergkamp w telewizorze! Śmieszą mnie bramkarze wyciągający się jak struny przy interwencjach i człapiący na polu bramkowym jak miotacze w krykiecie.

Reasumując radzę się zastanowić nad zakupem, bo kasa jest nielicha do zainwestowania, a pożytek z tej gry mały. Mówię ci brachu - ISS PRO to jest to!!!

Wicik

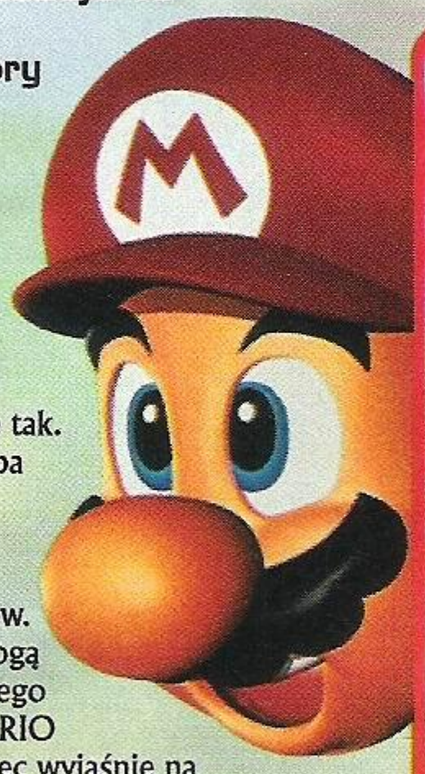
Dreamcast **5**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU

MARIO PARTY 2

Mario rzuca kostką. Wypada sześć. Radośnie skacząc po specjalnych polach, hydraulik posuwa się do przodu. Zatrzymuje się na polu Bowsera, gdzie po rozmowie z wielką bestią zmuszony jest losować wśród pozostałych graczy dwóch wybrańców. Już! Chcąc, nie chcąc Wario przekazuje 10 pieniążków Yoshiemu, który podryguje w rytm miłej muzyczki. Szalenie emocjonujące, prawda?



Żebyście wiedzieli, że tak. Hydraulik i jego ekipa powracają w kontynuacji jednej z najlepszych party-games wszech czasów. Niektórzy gracze mogą nie pamiętać wydanego w zeszłym roku MARIO PARTY, pokrótce więc wyjaśnię na czym polega rozgrywka. MP2 stanowi udane przeniesienie idei gry planszowej (choćby takiej jak Chińczyk czy Monopoly) na ekran telewizora. Gracze rzucają kostką i posuwają się do przodu, próbując zdobyć specjalne gwiazdki. Na swej drodze spotykają przeróżne bonusy, tajne przejścia, są też pułapki. Najważniejszy jest jednak fakt, że po każdej turze wszyscy biorą udział w jednej z wylosowanych mini-gier.

Mini-gierek jest 64, z czego całe 44 są zupełnie nowe w stosunku do pierwszej części. Ostatnia 20-ka pozostała pod wpływem sugestii graczy - po prostu Nintendo urządziło ankietę z zapytaniem, które z gier najbardziej podobają się posiadczom jedynki. Są gry, w których współzawodniczy się w teamach dwóch na dwóch. Są takie, w których jeden gracz zmuszony jest stawić czoła trzem oponentom. Wreszcie są i takie, w których panuje całkowita anarchia: każdy na każdego. Gry są bardzo proste, ale szalenie zabawne. Pompowanie balonu na czas, spychanie się z wyspy, pływanie w poszukiwaniu skarbów, czy wreszcie moja ulubiona: wyścig związanych ze sobą w parach zawodników. Tylko od odpowiedniej koordynacji ruchów pary graczy zależy zwycięstwo. W radosnej ekipie emocje są ogromne. MARIO PARTY 2 jest kolejnym dowodem na to, że to właśnie N64 przejdzie do historii jako konsola najlepsza do wszelkiego rodzaju gier imprezowych.

Grafika jest ładna, wyraźna i bardzo kolorowa. Niemniej jednak cała oprawa jest stosunkowo prosta - dwuwymiarowy obrazek planszy w tle i poruszające się po niej trójwymiarowe postacie. Z mini-grami jest różnie, ale wszystkie wyglądają po prostu słodko. Szczerze mówiąc nie zauważyłem

żadnych (oprócz uatrakcyjnienia kilku drobiazgów) różnic pomiędzy obydwoma częściami. Sprawa wygląda podobnie w przypadku oprawy dźwiękowej. To wszystko jednak doskonale spełnia swoje zadanie, główny nacisk leży przecież na miodności, a tej naprawdę nie brakuje.

Grę ponownie opracowała firma Hudson, znana przede wszystkim z Bombermanów. Po raz drugi też wywiązała się doskonale z powierzonego zadania. Dowód? Wcześniej do MARIO PARTY przekonało się grubo ponad milion posiadaczy Nintendo 64 w USA. Kolejne 3 miliony kumpli tychże właścicieli N64 to już inna sprawa - oni nie płacili za carty (heh). Pojawienie się sequela tak świetnie sprzedającej się gry było tylko kwestią czasu.

MARIO PARTY 2 to doskonała pozycja, choć już nie tak świeża jak jedynka. Niech nie zwiedzie was pozorna otoczka dziecinady; gra jest wręcz wyśmienita dla kilku ludzi w każdym wieku. Główny nacisk postawiono jednak na tryb multiplayer i tak też należy tę grę traktować. Samotnik może znudzić się już po kilku partiach. Osobiście nie mogę się już doczekać kolejnej sesji z kumplami; będzie cola i bro, pizza i cztery pary rąk ściskającyxh pady.

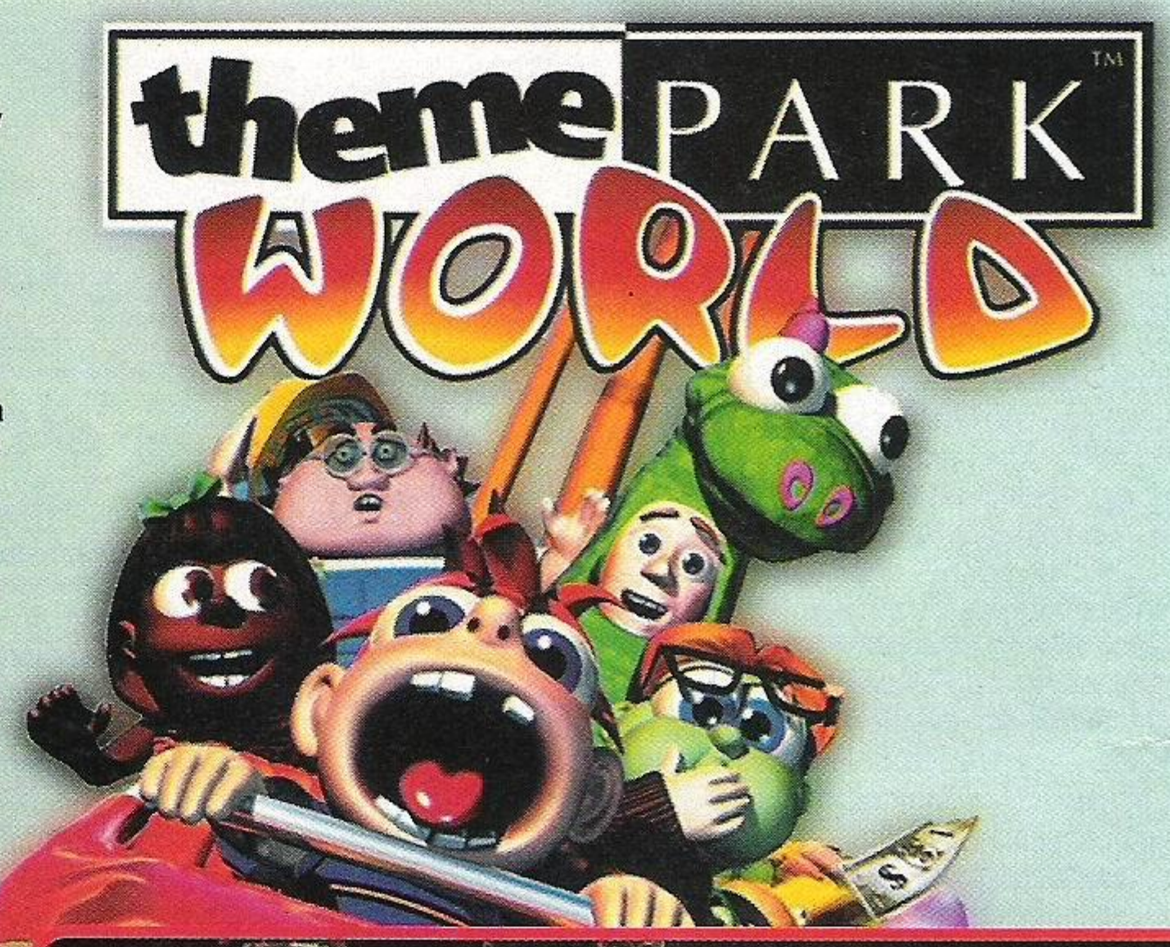
Gulash

Nintendo 64 — 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Przykład najnowszej gry Bullfroga z powodzeniem i wdziękiem pokazuje, że problematykę zarządzania przedsiębiorstwem, odpowiednio podaną, można sprzedać także naprawdę młodym ludziom.



THEME PARK WORLD to menedżer wesołego miasteczka. I to menedżer pełną gębą. Bez żadnych ceregieli, zaraz na wstępie zostajesz wrzucony za stery z początku małego, ale bardzo szybko rozwijającego się przedsiębiorstwa rozrywkowego w skład którego wchodzi zarządzanie personelem (zatrudnianie, zwalnianie, dbanie o motywację do pracy, wysyłanie na szkolenia, ustalanie marszrut w przypadku strażników, priorytetów dla naukowców itd.), miasteczkowymi atrakcjami (opracowywanie nowych, odpowiednie ich sytuowanie, ustalanie cen biletów itd.), obiektami z jedzeniem i piciem (ustalanie cen napojów, lodów i jedzenia, ba - nawet określanie poziomu zawartości soli we frytkach lub lodu w napojach)... A to i tak jeszcze nie wszystko. W międzyczasie trzeba doglądać sytuacji w miasteczku - patrzeć czy nikt nikogo nie bije (a jak bije to słać strażnika), czy się przychodzący nie nudzą (można zatrudnić chodzących i rozbawiających ludzi gostków), ustalać wysokość nagród w salonach gier, ustalać ceny biletów za wejście i robić potwornie dużo innych rzeczy. Prawdę mówiąc, to tempo gry z początku po prostu oszałamia. Non stop trzeba przełączać się pomiędzy ekranami zarządzania płacami, zatrudnienia pracowników, kalkulacji (trzeba sprawdzać na bieżąco, czy któraś z atrakcji nie jest przypadkiem deficytowa - a jak jest - to coś z nią zrobić) i innych. Bardzo przydaje się tu nasz prywatny pomocnik - pan Kropka w Czapce, mówiący angielskim z zabawnym szkockim akcentem. Prawdę powiedziawszy - rzadko kiedy się zamyka informując a to o tym, że ludzie mówią że ceny biletów strasznie niskie (wtedy poufałym szeptem radzi je podnieść), a to donosi, że klienci są strasznie zadowoleni, a to że wręcz przeciwnie, a to że pojawiła się nowa atrakcja, jeszcze innym razem - że już postawiłeś wszystko co się dało i czas opracować coś nowego...

Ta gra jest po prostu inna niż większość pozycji, z którymi mieliście okazję spotkać się na PlayStation. Pomimo, że do tematu programiści podeszli z przymrużeniem oka, to nie powiedziałbym, że to gra dziecinna. To kawałek rzetelnego i złożonego menedżera.

Strona wizualna gry jest jak najbardziej stosowna. Jest jak na park rozrywki przystało, kolorowa, żywa i ładna, ludziki są w charakterystyczny dla symulatorów Bullfroga sposób - obłe, mają zabawne animacje, a wygląd okienek z opcjami jest bardzo estetyczny. Jest nieco polygonalnie, ale nie robi to większej różnicy. Początkowo można mieć niemałe kłopoty z trafieniem na właściwe komendy - część opcji dostępna jest tylko z laptopa, a część dopiero po najechaniu na konkretną atrakcję, ale nie są to prawdziwe przeszkody. W sumie TPW jest pierwszą tak zaawansowaną strategią na PSX-a i brak przyzwyczajenia bierze się z braku podobnych mu tytułów na rynku. Muzyka jest miła, ale nie ma specjalnie okazji się wsłuchiwać. Dźwięk (i mowa Kropki w Czapce) - bardzo w porządku. Ale w ferworze walki o zyski z prowadzonej działalności nie zabraknie też czasu na zabawę. Za wykonywanie zarysowanych na początku każdego "rozdziału" celów można zarobić złote bilety odkrywające m.in. możliwość zwiedzenia własnego parku i przejechania się atrakcjami. Tych zaś, o czym zdaje się zapomniałem napisać, jest prawdziwe zatrzęsienie.

Oprócz tego, są cztery rodzaje wesołych miasteczek - halloweenowe, parkojurajskowe, kosmiczne i fantasy. Zasady prowadzenia działalności pozostają bez zmian, ale wystrój - zdecydowanie nie.

Co chyba najważniejsze - gra tak naprawdę nie nudzi. Jeżeli lubi się złożone gry strategiczne, które kryją w zanadrzu sporo niespodzianek - bardzo polecam. A kiedy już dopieści się park pod każdym możliwym, finansowym względem zaczyna się zabawa z kupowaniem elementów dekoracyjnych, które poprawiają samopoczucie, choć raczej nie mają wpływu na obroty przedsiębiorstwa.

Ale są fajowe. Tak jak i sama gra.

Banan

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Bullfrog
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

I want it T

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast • GameBoy

NEO PLUS

THAT way!

(c) 1999, 2000 Sony Computer Entertainment

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

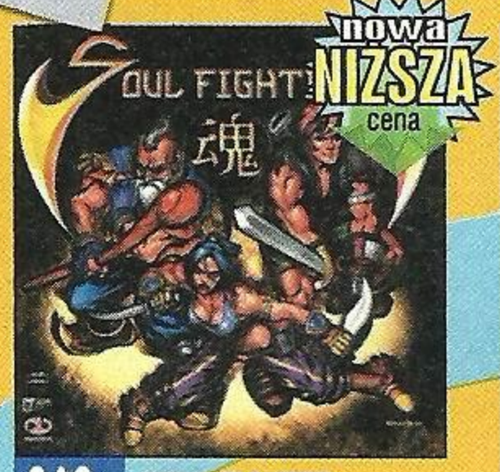
Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Wiosna za pasem... Już po premierze PlayStation 2, która to nas nie olśniła, być może do czasu. Tymczasem proponujemy skupić się na Dreamcascie, szczególnie przy tak ciekawych cenach. Jednocześnie przypominamy, że w naszych sklepach znajdziecie także dużo ciekawych gadżetów z gier, typu koszulki, figurki i inne. W tym miesiącu do każdego zamówienia powyżej 150 zł dodajemy w prezencie wybraną koszulkę. Zapraszamy!

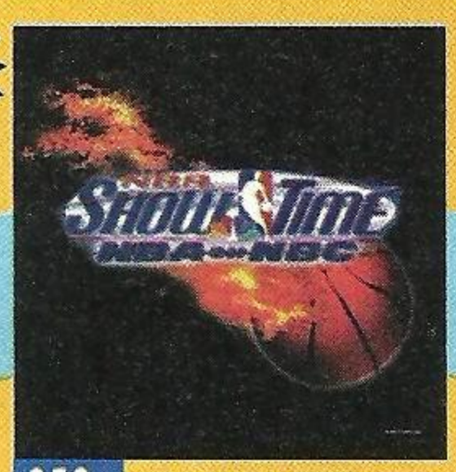
Zapisz się na naszą listę mailową ... **www.ultima.pl**

Dreamcast™

259 zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!

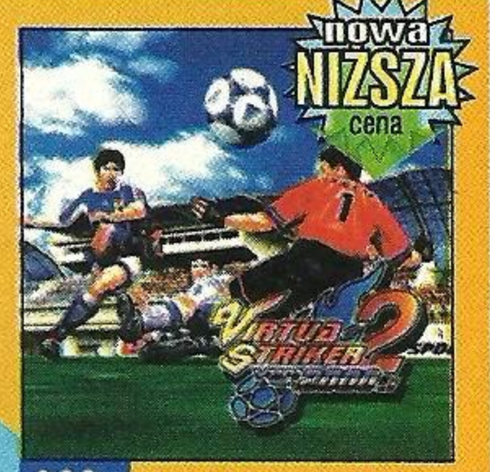


249 zł SOUL FIGHTER
Chodzona nawalanka 3D w stylu niezapomnianego Golden Axe.



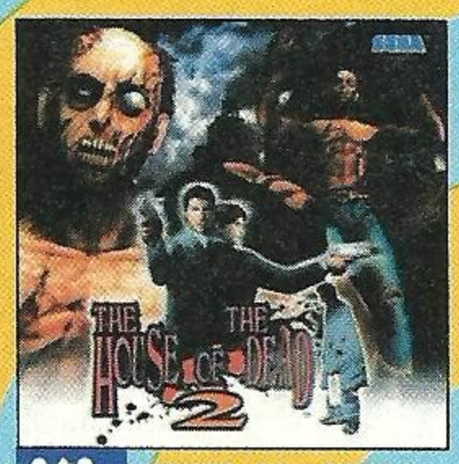
259 zł NBA SHOW TIME
Pełna energii koszykówka na wesoło. Dwóch na dwóch.

249 zł NFL BLITZ 2000
Edycja futbolu amerykańskiego na DC. Oryginalne składy.



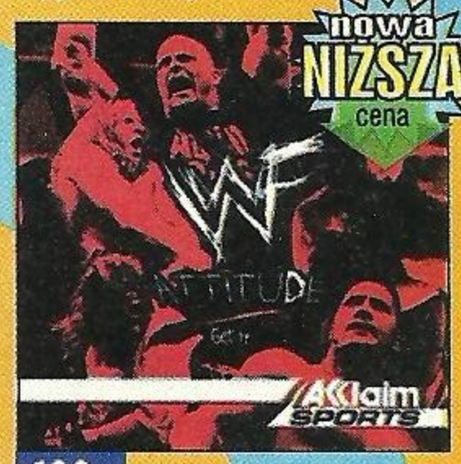
239 zł VIRTUA STRIKER 2
Długo oczekiwana piłka nożna już w sprzedaży.

249 zł SPEED DEVILS
Świetny wyścig z doskonałą grafiką. Tunning, zakręcone tory, super akcja!



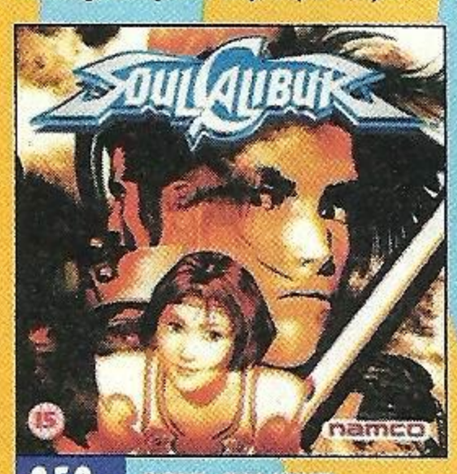
249 zł HOUSE of the DEAD 2
Ty sam z pistoletem w garści przeciwko tysiącom zombiaków. Pistolet jako opcja.

249 zł UEFA STRIKER
Wreszcie doczekaliśmy się piłki nożnej na DC. Oryginalne składy.



199 zł WWF ATTITUDE
Popularny wrestling teraz w niższej cenie.

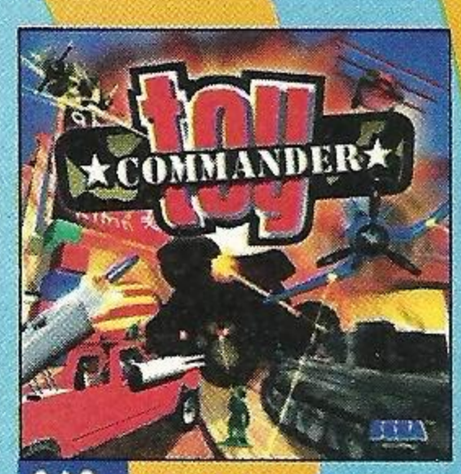
249 zł VIRTUA FIGHTER 3TB
Legendarne, już, mordobicie prosto z automatów.



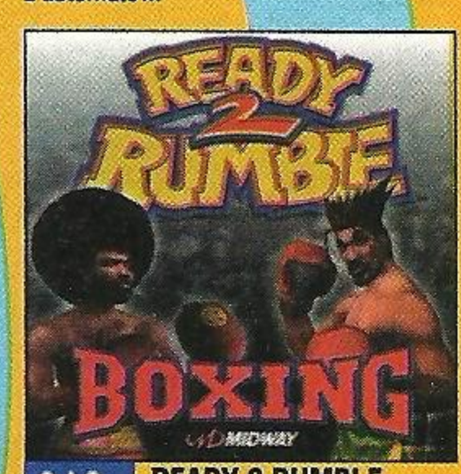
259 zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.

249 zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.

249 zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.



249 zł TOY COMMANDER
Perypetie zabawek w mieszkaniu. Niespodziewany hit!



249 zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.

1390 zł DREAMCAST + GRA
Uwaga! Oferta ograniczona!

169 zł ORYGINALNY JOYPAD

169 zł KARTA PAMIĘCI VMU

149 zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299	Kartą pamięci 4MB	189
Vibration Pack (nieoryginalny)	109	Przedłużacz do Joypada	79
RBG Scart Cable	59	a także nowe gry:	
RGB Scart Cable + AV	69	MDK 2	tel.
Pistolet	179	NBA 2K	tel.
		RED DOG	tel.
		SOUL REAVER	tel.
		ZOMBIE REVENGE	tel.
		i inne	

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

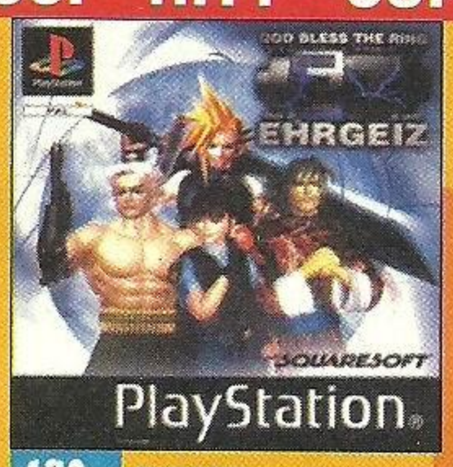
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

219zł RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Kontynuacja kultowego już horroru z Racoon City. To Trzeba zobaczyć. Angielska wersja.



189zł EHRGEIZ

Multipoziomowa bijatyka z bohaterami gry Final Fantasy VII. 3 tryby zręcznościowe, 4 mini-gry . Sprawdź to! Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł ROLLCAGE stage 2

Kontynuacja przbojowego future-racera. Nowe bronie, nowe wozy, nowe tryby, nowa akcja. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł COOLBOARDERS 4

Czwarta, najciekawsza edycja zimowego szaleństwa na desce. Nowe tricki. 30 nowych tras.Angielska wersja. Polska instrukcja.

209zł ISS PRO EVOLUTION

Przez fachowców uznawany za najlepszą piłkę. Najlepszy z najlepszych tylko na PSX! Angielska wersja.

189zł EAGLE ONE

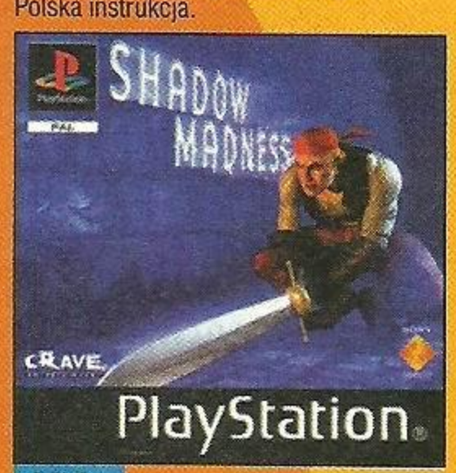
Doskonały symulator bojowego samolotu Harrier JumpJet. Weź udział w prawdziwych misjach bojowych w światowym teatrze wojny.

169zł WORMS ARMAGEDDON

Doskonały humor, kilkadziesiąt misji, ukryte bronie (polecamy „Concrete Donkey"). Angielska wersja. SUPER CENA. Musisz to mieć!

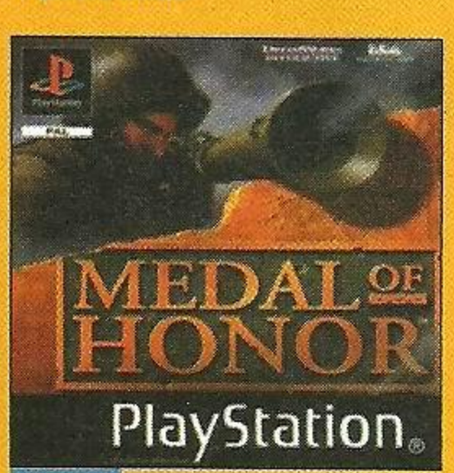
199zł GRAN TURISMO 2

Dłuuuuugo oczekiwana kontynuacja najlepszych wyścigów na PSX. 2 płyty. Angielska wersja. Polska instrukcja.



189zł SHADOW MADNESS

Wspaniała gra przygodowa RPG w stylu FFVII. Ocal krainę Arkose przed inwazją chaosu. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł MEDAL of HONOR

Hicior FPP. Jako amerykański komandos przeprowadzasz dywersję na tyłach wroga. Klimat rodem z Szeregowca Ryana. Angielska wersja.

209zł TOMB RAIDER 4

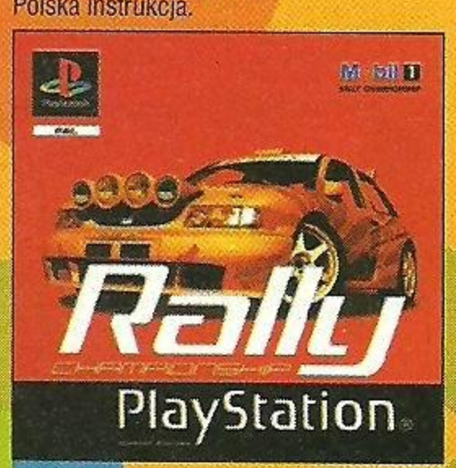
Jeszcze piękniejsza, jeszcze sprytniejsza, więcej akcji, więcej możliwości, czyli Lara Croft po raz czwarty. Angielska wersja.

199zł FINAL FANTASY VIII

Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!

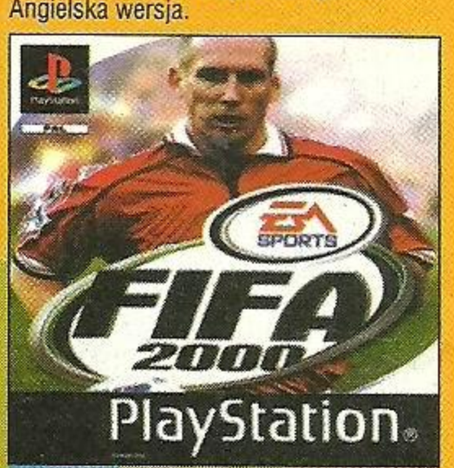
209zł TOY STORY 2

Znakomita gra przygodowa dla najmłodszych na podstawie najnowszego filmu Disneya.



199zł RALLY CHAMPIONSHIP

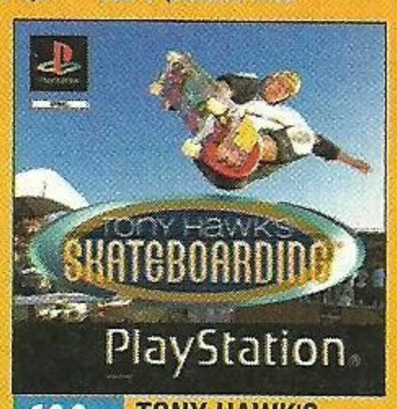
Całkiem nowy, odjazdowy rajd samochodowy. Hit z PC teraz na PSX. Czyżby konkurencja dla Colina.



199zł FIFA 2000

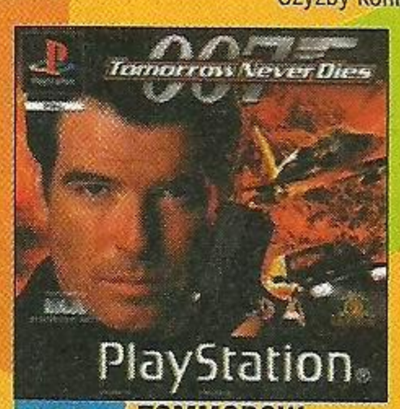
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millennium.Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł CRASH TEAM RACING

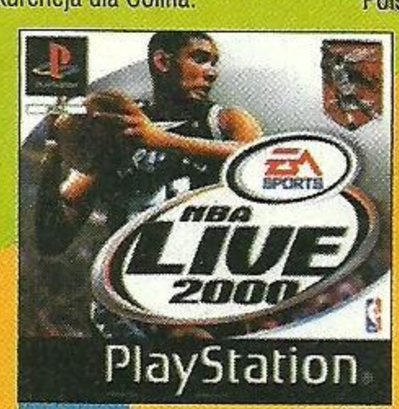


199zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

199zł XENA

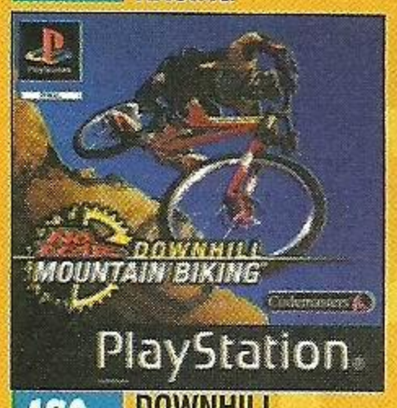


199zł TOMMOROW NEVER DIES



199zł NBA LIVE 2000

199zł ACE COMBAT 3



189zł DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

199zł FIGHTING FORCE 2

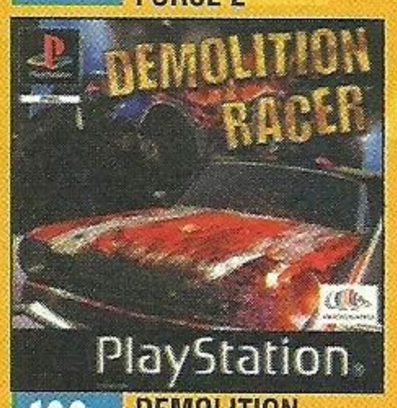
199zł MUSIC 2000

199zł SKATE & DESROY

109zł 40 WINGS

199zł SPYRO 2

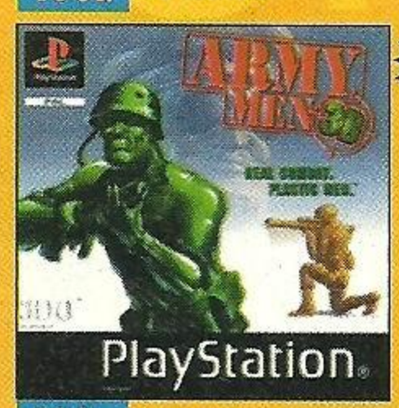
199zł MILLENIUM SOLDIER



199zł DEMOLITION RACER

199zł GTA 2

199zł SPEC OPS



199zł ARMY MEN

179zł VIGILANTE 8 2nd OFFENCE

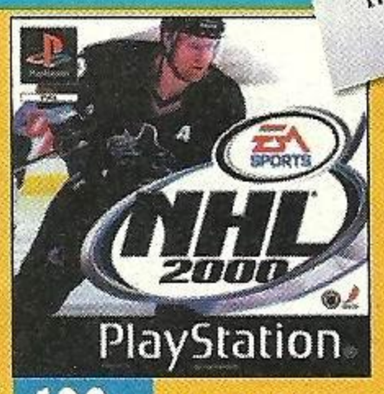
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation

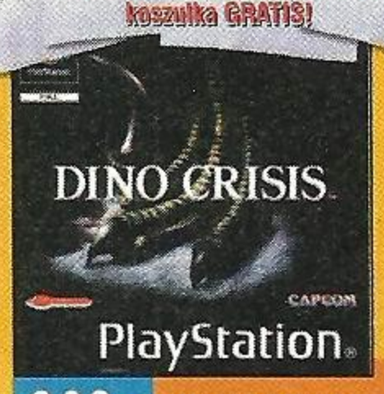
PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

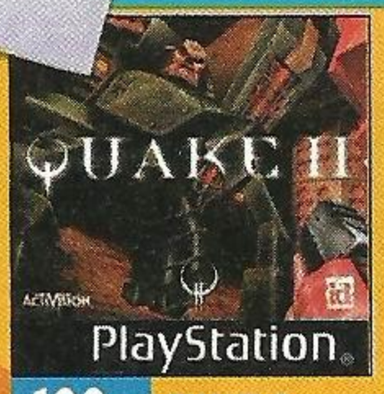
189 zł TARZAN



199 zł NHL 2000

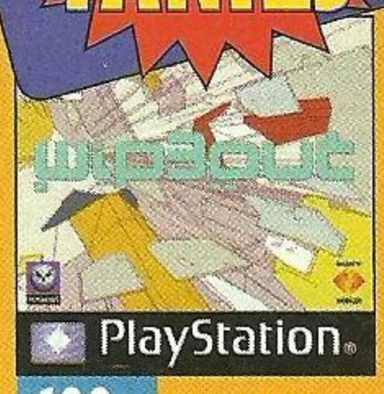


209 zł DINO CRISIS

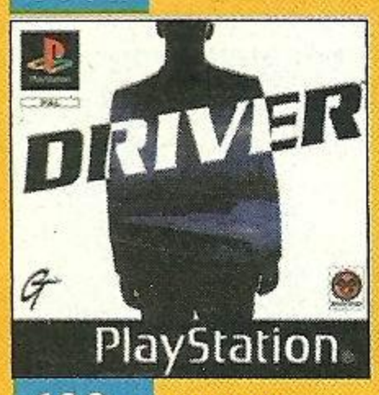


199 zł QUAKE 2

199 zł SOUL REAVER

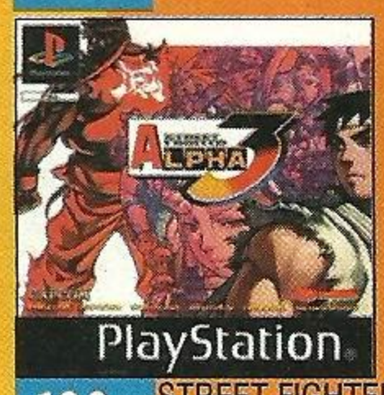


199 zł WIPEOUT 3



199 zł DRIVER

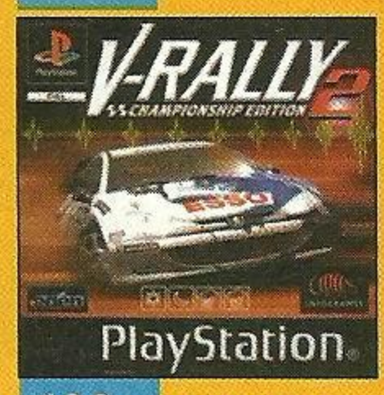
199 zł SYPHON FILTER



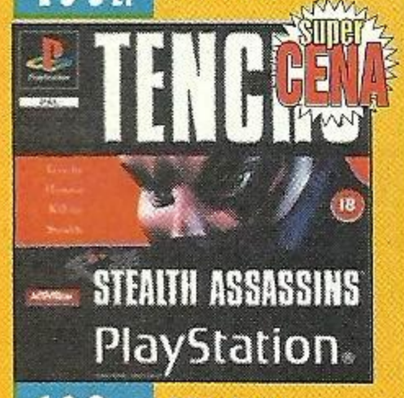
199 zł STREET FIGHTER ALPHA 3

139 zł SPYRO THE DRAGON

139 zł CRASH BANDICOOT 3



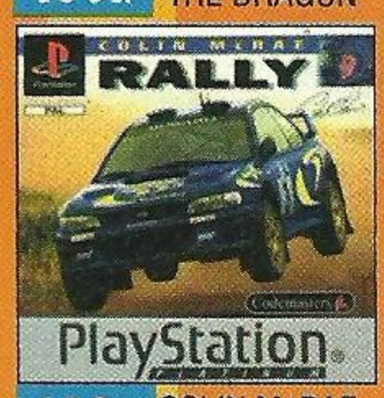
199 zł V-RALLY 2



109 zł TENCHU

109 zł TOMB RAIDER 2

99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY

99 zł GRAN TURISMO

99 zł FINAL FANTASY VII

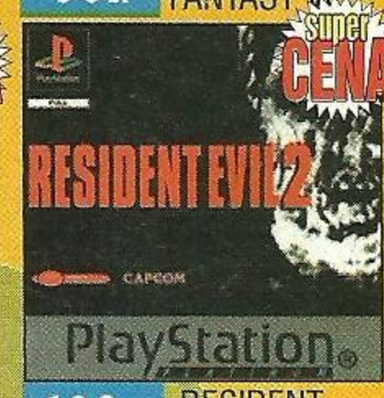
109 zł GTA: LONDON

109 zł GTA

99 zł CRASH 2

109 zł SOUL BLADE

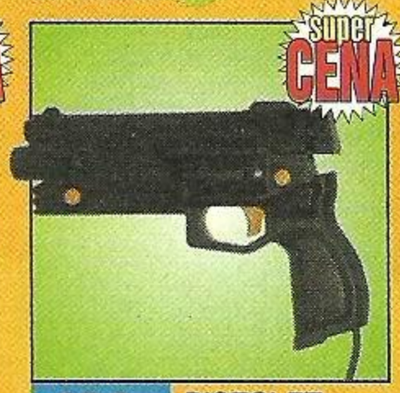
99 zł MEDIEVIL



109 zł RESIDENT EVIL 2

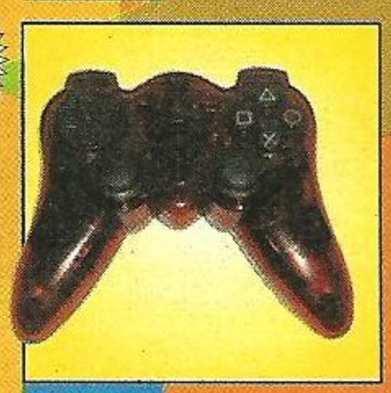
29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



129 zł PISTOLET SHOCK GUN

Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.

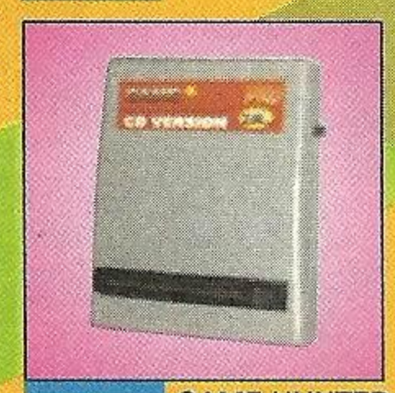


89 zł SUPER SHOCK

Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

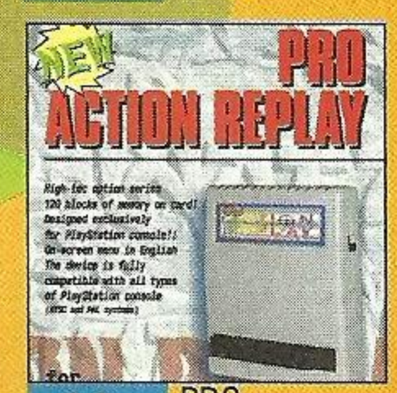
35,90 zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.



69 zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



99 zł PRO ACTION REPLAY

Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.

379 zł KIEROWNICA McLAREN

Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!

75,90 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

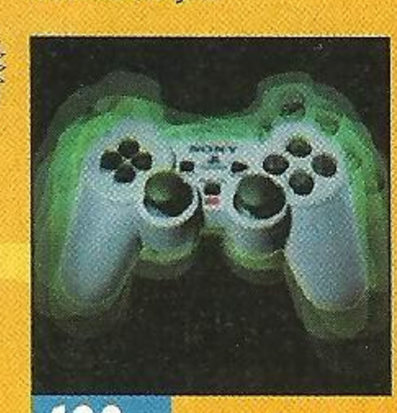
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

29,90 zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

59 zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



139 zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	*29,90 zł*
Pistolet Fox	*99 zł*
Sony MultiTap	*189 zł*
MultiPlayer Adapter	*129 zł*
Kierownica DUAL FORCE	*369 zł*
Kierownica TWIN TURBO	*379 zł*

Konsola PSX 7502 **569 zł**
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ drugi Joypad gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	*629 zł*
Mysz	*65,90 zł*
Mysz Sony	*139 zł*
Karta pamięci 30 bloków	*65,90 zł*
Przedłużacze do Joypada	*29,90 zł*

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

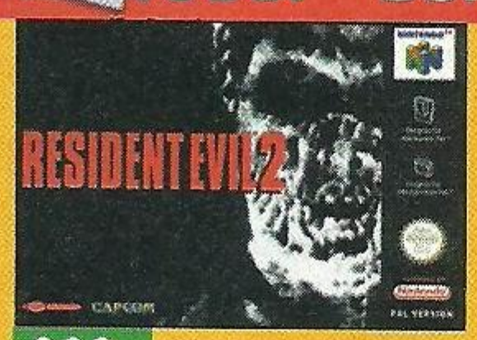
NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

329 zł **DONKEY KONG 64**

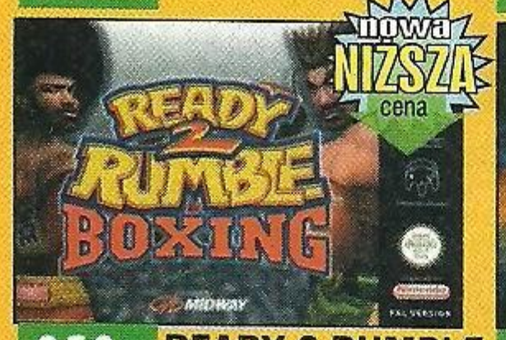
259 zł **HARDCORE ECW REVOLUTION**

279 zł **TOP GEAR RALLY 2**



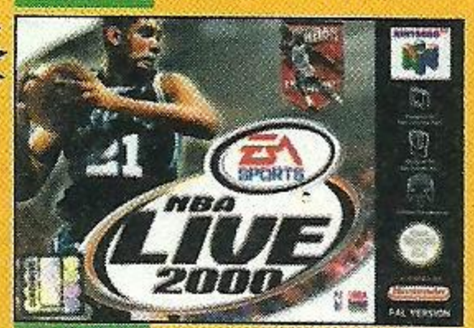
299 zł **RESIDENT EVIL 2**

279 zł **GEX 3 DEEP COVER GECKO**

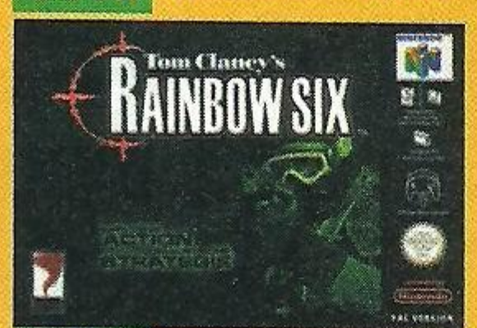


259 zł **READY 2 RUMBLE BOXING**

269 zł **MAYHEM**



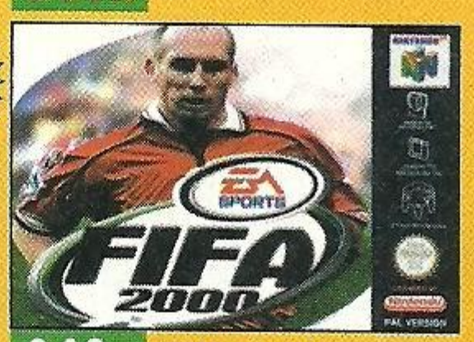
269 zł **NBA LIVE 2000**



289 zł **RAINBOW SIX**

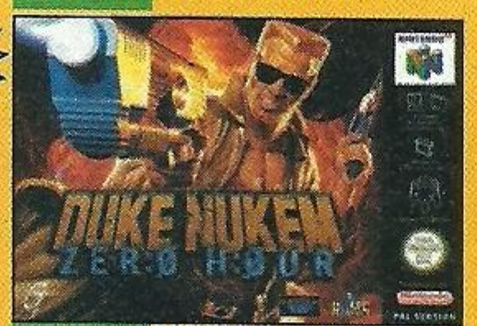
269 zł **DESTRUCTION DERBY 64**

199 zł **RAYMAN 2**



269 zł **FIFA 2000**

259 zł **FIGHTING FORCE 64**



269 zł **DUKE NUKEM ZERO HOUR**

259 zł **COMMAND & CONQUER**

259 zł **STAR WARS EPISODE 1 RACER**

259 zł **QUAKE 2**

229 zł **XENA WARRIOR PRINCESS**

269 zł **SUPER SMASH BROS**

229 zł **GOLDEN EYE 007**

279 zł **TUROK RAGE WARS**

269 zł **WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP**

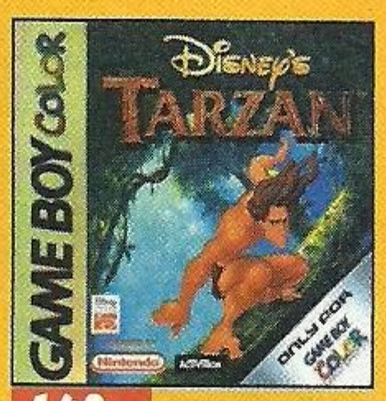
249 zł **BEETLE ADVENTURE RACING**

AKCESORIA:

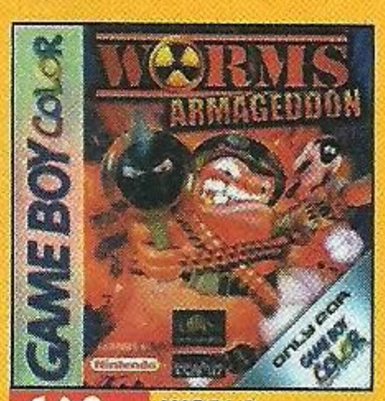
Konsola N64	549
Karta pamięci 256k	49
Karta pamięci 1M	59
Tremor Pak + karta pamięci	89
Joypad (oryginalny)	129

GAME BOY COLOR

299 zł **GAMEBOY COLOR**

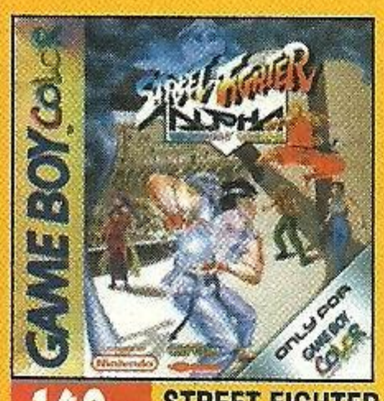


149 zł **TARZAN**

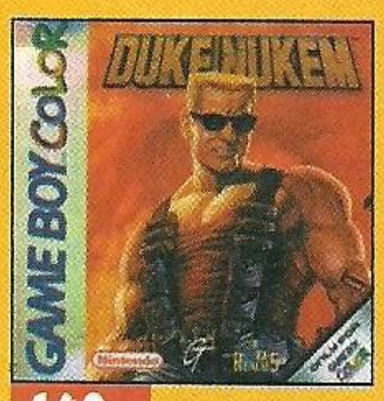


149 zł **WORLD ARMAGEDDON**

149 zł **KONAMI WINTER GAMES**



149 zł **STREET FIGHTER ALPHA**



149 zł **DUKE NUKEM**

149 zł **MISSION: IMPOSSIBLE**

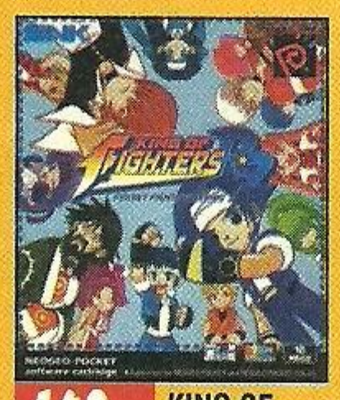
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color)	29,90 zł
Lupa na ekran z podświetleniem	29 zł
Rumble Pak do GB Color	59 zł
Power Pak (akumulator + zasilacz)	89 zł
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	119 zł
Pudełko na 10 gier	15 zł

NEOGEO

339 zł **NEOGEO POCKET**

149 zł **METAL SLUG**



149 zł **KING OF FINGHTERS 2**

149 zł **PUZZLE BOBBLE MINI**

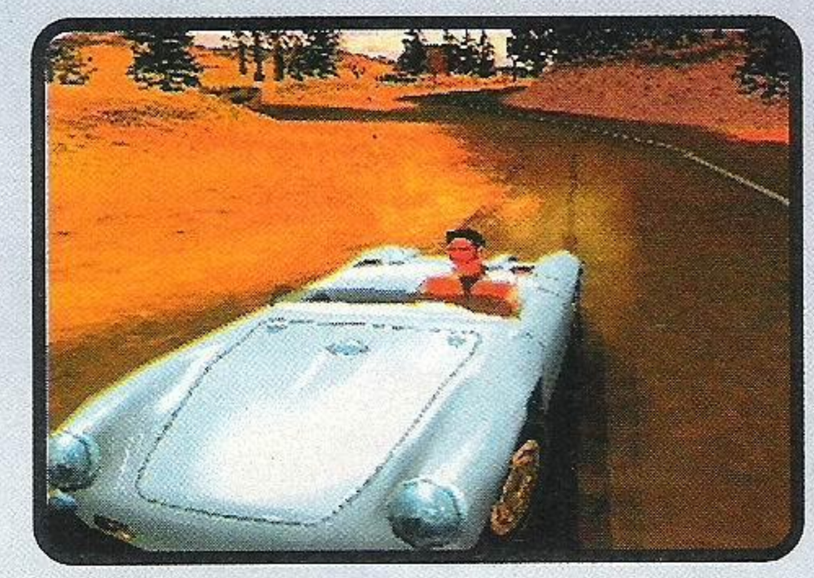
W ofercie ponad 10 tytułów

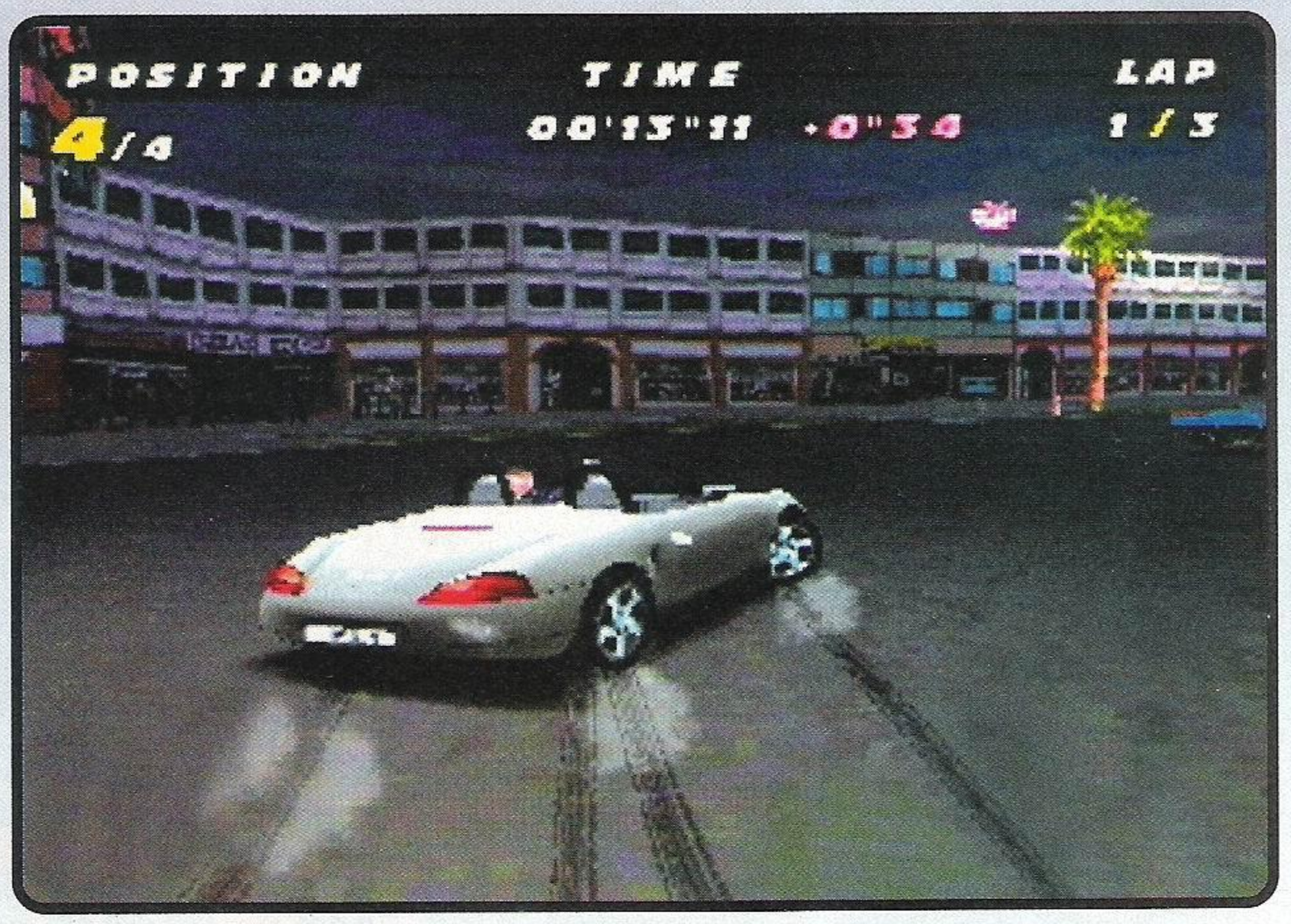
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

NEO
PLUS

(c) 2000 Kronos, (c) 2000 Eidos Interactive

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



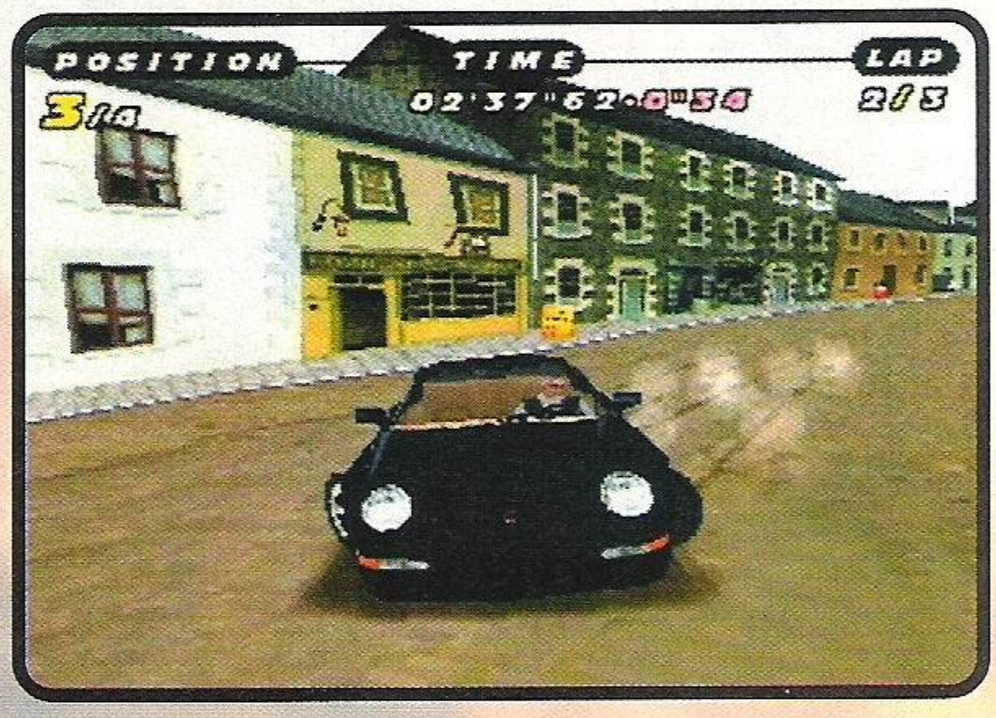


Kolejna gra z serii NEED FOR SPEED próbuje wyciągnąć parę groszy z portfela. Jednak czy licencja zakupiona przez EA na użycie modeli Porsche wystarczy? Odpowiedź na to i inne pytania - w recenzji...

NEED for SPEED PORSCHE 2000

Zapewne niewielu z was pamięta początek tej serii. Część pierwsza była rewelacyjnym konkurentem dla ówczesnej serii TEST DRIVE. Jedynka NFS podbiła serca wszystkich blacharzy, jednak sequel wyznaczył kierunek, który obrały następne części serii. EA ostatnimi czasy (z małymi wyjątkami) przyzwyczaiła nas do typowych komercyjnych średniaków. Firma przestała być supporterem rasowych graczy, a zajęła się totalnymi świeżkami, bo tylko tacy zainteresują się obecnymi produktami Elektroników. NFS PORSCHE jest racerem utrzymanym w klimacie serii z tą małą różnicą, że wszystkie maszyny są przedstawicielami jednej marki. Ale za to jakiej! Stajnia wypełniona jest po brzegi uznanymi modelami takimi jak 911, 928, 924, czy starusieńki 356 Roadster. Ogółem wózków jest zadowalająca ilość bo ponad trzydzieści. Każdy z nich ma różne osiągi i zachowanie na drodze, co o dziwo sprawdziło się podczas samego wyścigu. Jak przystało na serię NFS gra na jednym trybie się nie kończy. Oprócz zwykłych single race warto zwrócić uwagę na tournament w sekcji starych samochodów. Ścigamy się tam wiekowymi, ogólnie uznanymi maszynami. Naszym zadaniem jest odpowiednie dbanie o finanse, tak aby mamony starczyło na zakup samochodu dla każdej z turniejowych klas. Nie zapomniano także o pościgach policyjnych, choć nie wyobrażam sobie w rzeczywistości mundurowych w Mustangach ścigających Porsche Carrera. Warto także zwrócić uwagę na zabawę w dojeżdżaniu do określonego punktu na czas, kierując się wskazaniami kompasu. Nie powiem, szaleńcza przejażdżka wąskimi ulicami miast potrafi podnieść poziom adrenaliny.

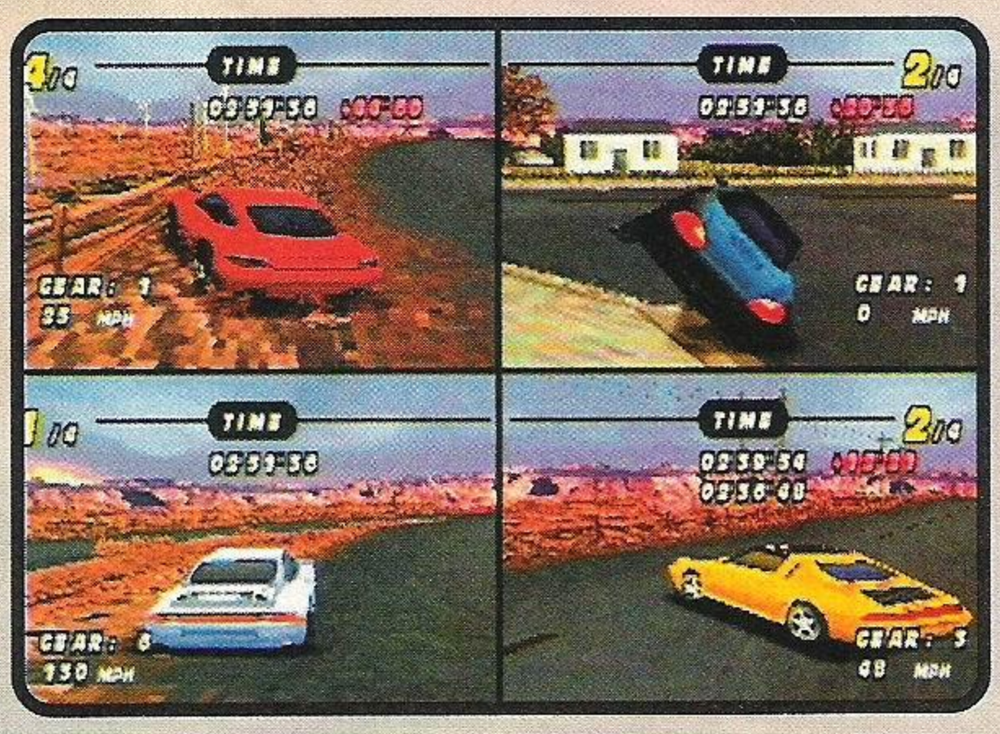
Od strony merytorycznej produkty tej serii były zawsze dobrze przygotowane, niestety organizacja samych wyścigów pozostawiała wiele do życzenia. I tym razem nic się nie zmieniło. Przede wszystkim model jazdy. Jak wiemy 100% modeli Porsche należy do gatunku sportowych, co z kolei determinuje twarde zawieszenie. Takie samochody reagują na najmniejsze drgnięcie kierownicy, a w NFS:PU ma się wrażenie, że kierujemy starym Fordem z rozwalonymi amortyzatorami. Design tras także pozostawia wiele do życzenia. Mimo, że tory osadzone są w różnych sceneriach (jest ich ponad 5), to rozłożenie zakrętów jest co najmniej żałosne. Te ostatnie dzielą się na dwa rodzaje: łagodne łuki albo prostopadłe skrzyżowania. Kompletnie bez sensu. Zapomnijcie o podjazdach, pagórkach czy krętych górskich nitkach. Szkoda. Choć mamy jeden wyjątek w postaci toru wyścigowego. Gdyby wszystkie trasy tak wyglądały, ocena podskoczyłaby wyraźnie.



Graficznie NFS także kuleje, a w przypadku porządnego racer'a jest to wada nie do wybaczenia. Głównym mankamentem, jak zresztą we wszystkich konwersjach z PC (mowa o EA), jest rozdzielczość. Psuje po prostu wszystko. Obiekty są tak ziarniste, że jeśli nawet tekstury są dokładnie przygotowane to i tak tego nie zobaczymy. Taki stan rzeczy powoduje, że grafika staje się szara i niewyraźna. Na szczęście animacja jest żwawa i sprawna. Muzyka też bardzo przyzwoita, ale tutaj przecież wpływ konwersji jest żaden. Po NFS PORSCHE wyraźnie widać, że ekipa czuwająca nad serią powinna zrobić sobie długą przerwę. Koderzy niech powylegują się na Hawajach, graficy niech odwiedzą parę targów samochodowych, muzycy nagrają kilka płyt. Następnie zespół powinien się zebrać za dwa lata i stworzyć kolejną, przebojową część NFS,

bo na taką od dawna czekamy. Ogólnego rozrachunku nie poprawia przygotowany multiplayer, bo i tak cała ekipa z podwórka będzie się ścigać w GT2.

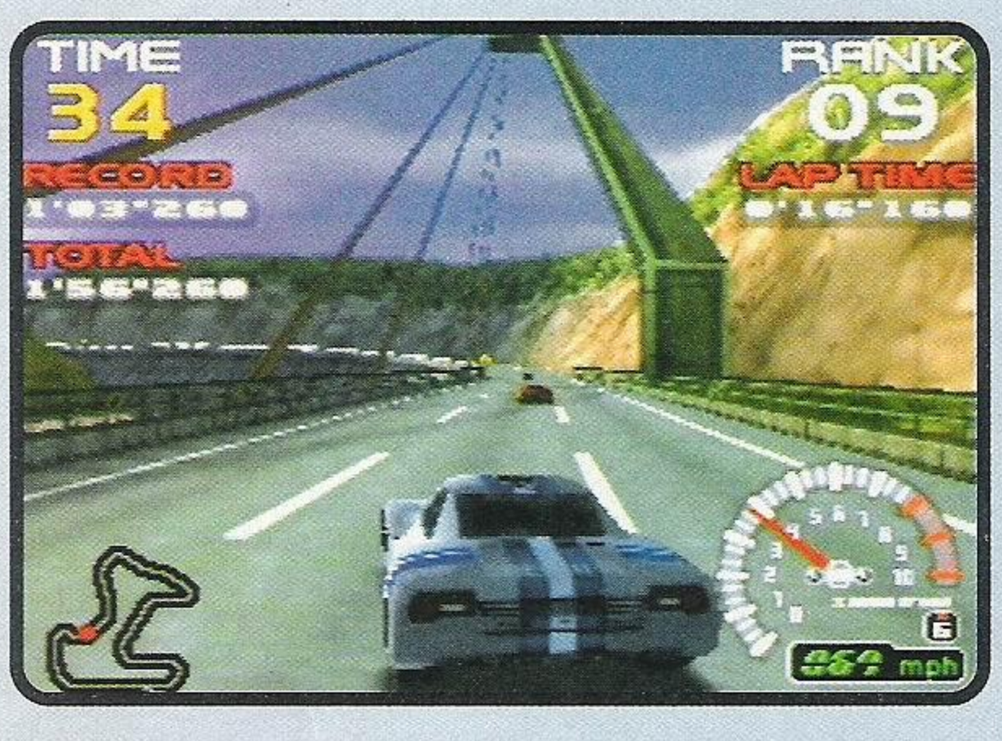
Brat

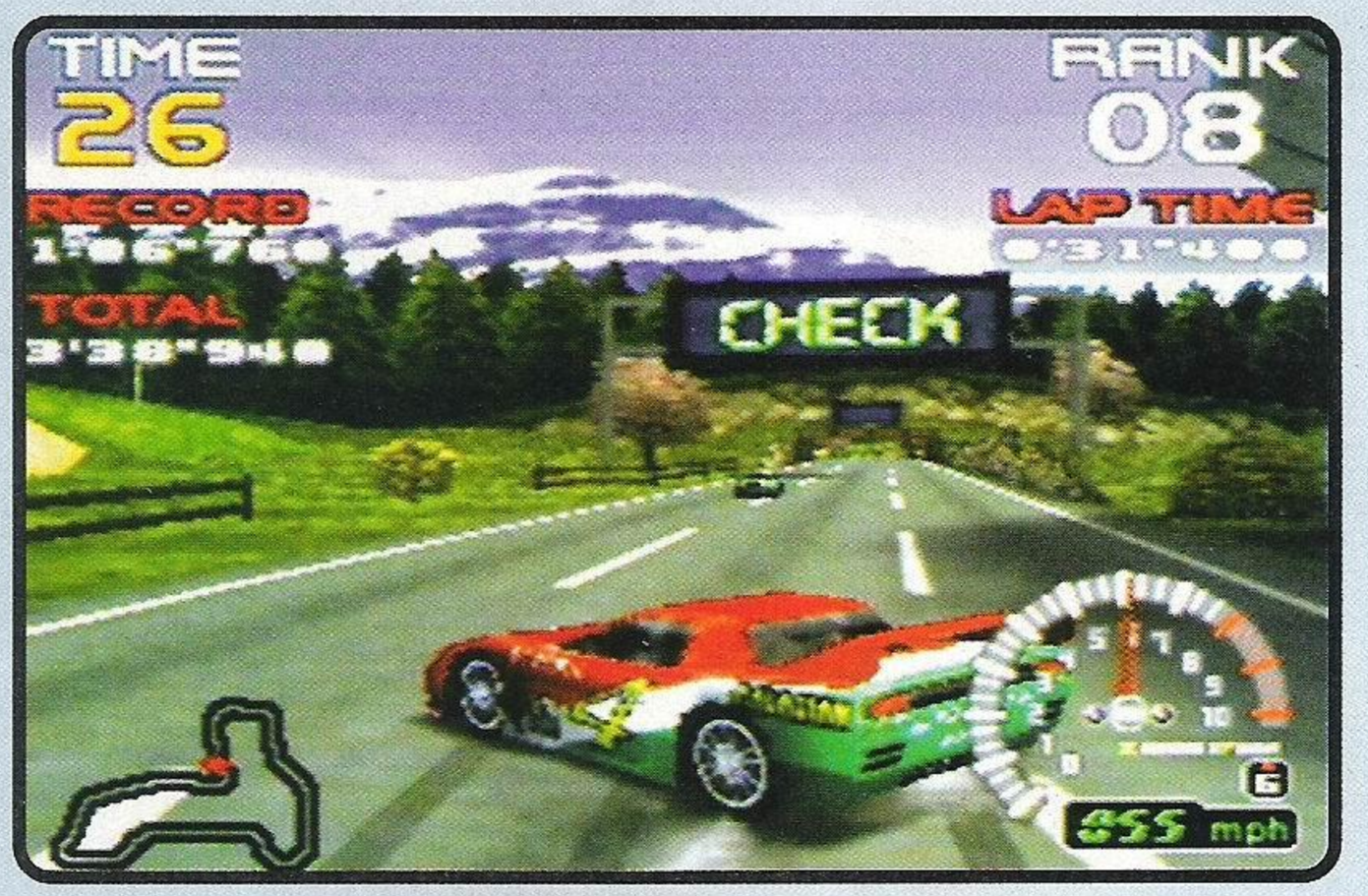


PlayStation 6

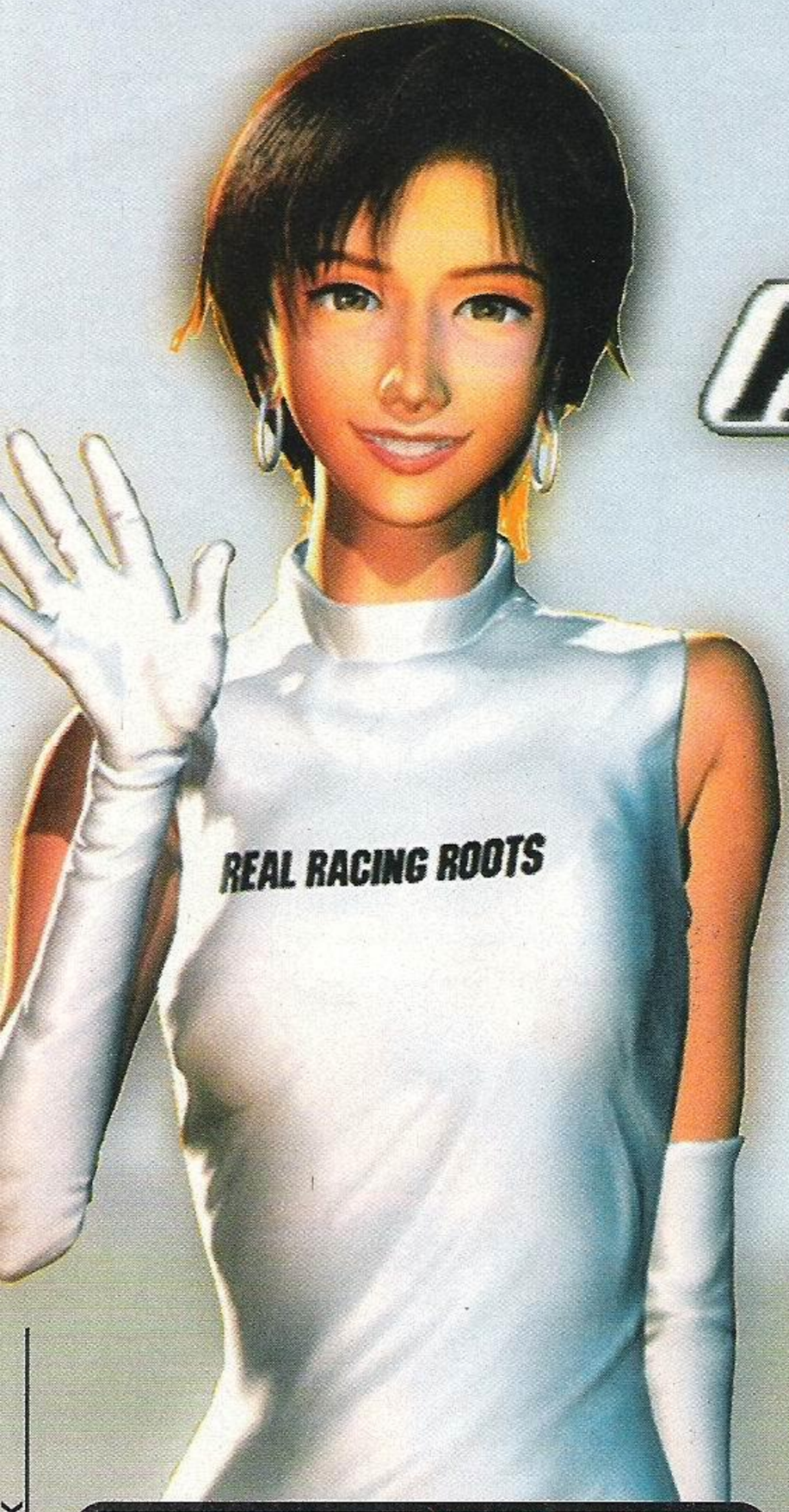
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi-Tap





Namco zaczyna być jak ekskluzywna call-girl, która ma piękne, zgrabne ciało i sporo do powiedzenia na różne tematy. Tylko cóż z tego, kiedy wszystkie te dobra może posiąść każdy, za odpowiednią cenę. Tak też jest ze sprzedanym SOUL CALIBUR'em oraz RIDGE RACER 64. Jednak nie mnie oceniać moralność. Nas interesuje jakość. A ta wbija w ziemię.



RR64
RIDGE RACER 64

RR obok SEGA RALLY i DAYTONA USA to chyba najbardziej znana i szanowana seria arcade'owa. Osobiście jestem wielkim fanem produkcji Namco. W grze fascynuje mnie wszystko - poczynając od grafiki, poprzez design, a kończąc na modelu jazdy. RIDGE RACER 64 to bezpretensjonalny tytuł, który nie chce i nie zamierza udawać symulatora. Samochody są nieznane, o trasach nikt w rzeczywistości nie słyszał, a model jazdy bardziej przypomina podłączoną do naszych żył wielką strzykawę adrenaliny niż jazdę samochodem. Chyba nie muszę przypominać historii tej serii (94-95r. debiut na PSX). Wersja dla N64 jest kompilacją dwóch pierwszych odcinków. Autorzy pominęli RAGE RACERA i TYPE 4. Zresztą słusznie - powrót do korzeni jest jak najbardziej wskazany.

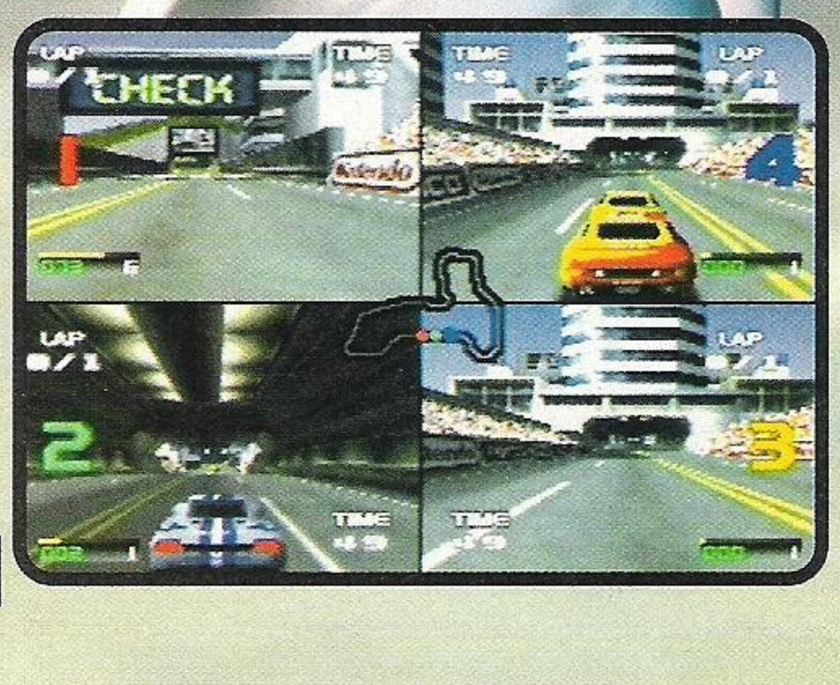
Dlaczego użyłem słowa "kompilacja"? Fani szybko odnajdą wiele zapożyczeń ze wspomnianych tytułów. Przede wszystkim większa część każdej z tras została żywcem wycięta z pierwowzorów. Ale nie zrażajcie się, nikt nie poszedł na łatwiznę. Dziewięć tras to, jak na możliwości Namco, wynik wręcz niebywały. Oczywiście tradycja została zachowana - do naszej dyspozycji są trzy podstawowe tereny, a pozostałe sześć torów to rozszerzenia podstawowych. Liczba samochodów także jest przyzwoita, bo sięga 25. Jednak wózki w RR64 nie stanowią istotnego elementu gry. Oczywiście każdy ma swoje parametry (przyspieszenie, prędkość maksymalna, przyczepność i zwrotność), choć zapewniam, że podstawowych maszyn jest tylko cztery i to raczej z nich będziecie korzystać.

Namco chcąc wydłużyć czas gry dorzuciło tryb Grand Prix, w którym ścigamy się w czterech klasach. Zadaniem gracza jest ukończenie wszystkich wyścigów na jednym z pierwszych trzech miejsc w danej sekcji. Raczej standard. No i należy się parę słów pochwały za czteroosobowy multiplayer. Choć uważam, że RR 64 jest wyścigiem dla samotnego gracza.

Na bardzo pozytywną ocenę zasługuje grafika. Pokusiłbym się o stwierdzenie, że przy pierwszym kontakcie delikatnie czuć kopniaki na tyłku. Jest bardzo fajna, nierealistyczna i kolorowa. Trasy są bogato teksturowane i animowane. Latają samoloty, migają banery reklamowe, na poboczach jest mnóstwo domów i drzew. Animacja jest niczym 400-konny Jaguar z automatyczną skrzynią biegów. Szybka i jednocześnie bardzo płynna. Udźwiękowienie RR 64 budzi we mnie niedowierzanie, że z N można wycisnąć przyzwoite dźwięki. Z głośników leci mocna brak-beat-funky- hip-hop-rave'owa muzyka. Ścieżkę dźwiękową trudno jest zaliczyć do melodyjnych czy przebojowych, ale braku energii nie można jej odmówić. Do tego dochodzi głos spikera, i z przyjemnością po raz pierwszy mogę przyznać ocenę za dźwięk wyższą od 7.

RR64 w momencie wydania stał się bezkonkurencyjnie najlepszym arcade'owym racerem na N64. I nikt nie zaprzeczy, że tego tej konsoli było brak. Wraz z kupnem cart'a zakładamy na szyję smycz, która grubym łańcuchem przypnie nas do telewizora na kilka ładnych dni. Gra nic nie straciła ze swej mocy, a bardzo dobrze podrasowana grafika tylko pomoże jej sprzedać się w 1000000 egzemplarzy w samym USA.

Brat



Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Nintendo
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

TOP GEAR RALLY 2

Są tacy którzy jeżdżą dla kasy. Widziałem takich którzy grają dla kasy. Ba, są nawet tacy, którzy jeżdżą, bo lubią chipsy. A ja gram, bo lubię jeździć.

TGR zawsze aspirował do miana najlepszego rajdu na Nintendo. Pierwsza część długo dzierżyła pałeczkę pierwszeństwa. Przez wiele długich miesięcy widywaliśmy wyścigi lepsze i gorsze, raz lub dwa trafiła nam się nawet ósemka. Zwykle głównie z powodu oryginalnych wozów jak np. V-RALLY, lub arcade'owej zabawy jak BEETLE ADVENTURE RACING. W TGR 2 po prostu zarąbiście się jeździ i tworzy się karierę niczym zawodowy kierowca. I o to chyba w tym wszystkim chodzi.

Aby zrozumieć istotę tematu prześledźmy karierę zawodowego kierowcy rajdowego. Który to, zanim zacznie zarabiać prawdziwą kasę, przebija się od małolitrażowych samochodów w niskiej klasie i mało znaczących wyścigów do prawdziwej pierwszej ligi, czyli klasy WRC. Z czasem, gdy zaczyna odnosić sukcesy, znajduje nowych, coraz lepszych sponsorów, którzy to chętnie wykładają flotę na samochód i honorarium. Ale trzeba uważać jak się jeździ, bo taka wyścigowa fura kosztuje niemałe pieniądze (klasa WRC od 1 mln DM), co oznacza że przy nieostrożnej jeździe serwis będzie kosztował czas i pieniądze.

Często słyszy się w telewizji, że zawodnik kontynuował wyścig pomimo uszkodzonego zawieszenia, lub prowadzący jechał ostrożnie oszczędzając opony. Zmiana koła mogłaby potrwać znacznie dłużej niż jadący miał do stracenia. Podobnie jest w TGR2, w którym wszystko psuje się jak w prawdziwych wyścigach. Może paść dosłownie każdy znaczący element konstrukcji: opony, zawieszenie, skrzynia biegów, chłodnica, hamulce, wydech, napęd, turbina itd., itp. Wszystko to można też wymieniać na lepsze za zarobione pieniądze. Im droższy sprzęt, tym większa moc i większa wytrzymałość. Ale jak już padnie, trzeba będzie sporo wybulić, a i naprawa zabierze cenne sekundy. W tych sprawach często pomagają sponsorzy, którzy w zależności od naszych wyników godzą się pokrywać koszty napraw.

Jak zrobić karierę w TGR2 - garść uwag.

- najważniejsza sprawa to opony, najpierw kup trzy podstawowe rodzaje: na asfalt, na piach i błoto, oraz na deszcz, a później wydawaj na inne głupoty
- staraj się nie rozwalać wozu, żeby odkładać kasę na ważniejsze sprawy
- nie wszystko musisz mieć w pełni sprawne, żeby wygrać
- cenne punkty doświadczenia zdobędziesz także kończąc kolejne szkoły jazdy
- kiedy brakuje ci kasy zarabiaj na tych trasach na których wiesz że jesteś 'debeściak' [Joseph]

Karierę zaczynamy od czegoś małego, co przypomina Seata Ibizę (niestety, nie ma licencji, mimo mylącego rysunku na okładce, ale wszystkie wozy mają dziwnie znajome kształty). Pierwszy sprzęt nie jest raczej najlepszy. Jest tak wolny i niemrawy, że miałem ochotę wyłączyć konsolę z okrzykiem CO TO ZA SZAJS! Przemogłem się i dobrze, bo gierka wciągnęła mnie jak mało co od czasów ... COLINA. Co prawda tych gier nie można ze sobą porównywać, ale obie mają w sobie to coś. Aż Jerzy się pyta na myśl, co mogłoby powstać, gdyby połączyć zalety tych dwóch pozycji. Wracając do tematu: w trakcie kariery zdobywa się punkty doświadczenia, których odpowiednia ilość odkrywa kolejne etapy i klasy. Wszystkie elementy układanki są ze sobą sprytnie powiązane i od tego, jak będziesz jeździł i dysponował kasą, zależeć będzie jak szybko dotrzesz na szczyt i czy w ogóle tam zawitasz. Ja, nim osiągnąłem to grając przez wiele dni, musiałem trzykrotnie zaczynać całą karierę od początku. Z czasem, gdy nauczysz się dobrze prowadzić samochód na wszystkich nawierzchniach, awansujesz do wyższej klasy i przesiądziesz się na mocniejsze fury, odkryją ci się nowe trasy, a gra stanie się dużo, dużo bardziej żywiołowa niż wydaje się na początku.

Wraz z niezłą grafiką (gra wykorzystuje Expansion Pak), wspaniałymi kontrolowanymi poślizgami i trybem gry dla dwóch/trzech/czterech, który jest tutaj tylko dodatkiem, TOP GEAR RALLY 2 tworzy koktajl, który wyciągnie z marazmu wszystkich nintendowskich kierowców. Jeśli kochasz rally racing, obok tego tytułu nie możesz przejść obojętnie!

Joseph

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: Kemco
Producent: Kemco
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

Do wyboru, do koloru...

No i proszę - dwa świetne racery na N64 w jednym miesiącu. Toż to prawie święto. W kazdym razie macie z czego wybierać - jeden jest czysto arcade'owy, drugi zaś z lekkim naciskiem na symulację. Ale dla mnie i tak Garbus rulez. [Gulash]

rollcage STAGE II

Jak się okazuje, Psygnosis sprawdza się najlepiej w futuracerach. Dlatego nie byłem zdziwiony gdy okazało się, że ROLLCAGE 2 to obfita połać mięsa, przyrządzona i podana bardzo wykwintnie.

Sequel. That's it.

ROLLCAGE 2 to kontynuacja ROLLCAGE. Odkrywcze zdanie, prawda? No bo jak nazwać więcej torów, kilka nowych trybów gry i pojazdów... Faktem jest, że niektóre trasy wyglądają niesamowicie - szczególnie wąskie loopy, na których dodatkowo konsola odpala motion blur. Strasznie podoba mi się też muzyka - jak wiadomo Psygnosis nie stroni od połamanych beatów i w tym przypadku także ich nie brakuje. Na pewno jest to dobra, rzemieślnicza robota. [Gulash]

Dosłownie w kilka miesięcy po doskonałym WIPEOUT 3 do rąk otrzymujemy kolejne szalone wyścigi ze stajni Psygnosis. ROLLCAGE 2, jak się pewnie domyślacie, jest rozwinięciem bardzo kontrowersyjnej gry sprzed ponad roku. Pierwsza część zdobyła sobie rzesze fanów, choć nie brakowało także i przeciwników. Jednak bezdyskusyjnie pomysł należy do wybornych. Jeździmy maszynami, które osadzone są na wielkich kołach dzięki czemu dachowanie zamiast ciężkiego wypadku staje się efektownym trickiem. Ttutaj jednak pragnę zwrócić uwagę na błąd logiczny. Jeśli rozpędzony pojazd przewróci się do góry nogami to oczywiste jest, że będzie jechał w przeciwnym kierunku, natomiast w ROLLCAGE 2 maszyna gna dalej do przodu. Jestem ciekaw jak wytłumaczyliby to zjawisko panowie z Psygnosis.

Wracajmy do gry. Już na pierwszy rzut oka widać wiele zapożyczeń z WIPEOUT 3. Generalnie dotyczy to wyświetlanej na ekranie grafiki. Podejrzewam, że został wykorzystany ten sam engine, choć z tego faktu należy się tylko cieszyć.

ROLLCAGE 2 jest bardzo bogaty w sferze merytorycznej. Posiada wiele trybów gry, co skutecznie wydłuża i uprzyjemnia zabawę. Oczywiście podstawowym jest szaleńczy wyścig z innymi pojazdami. Na trasie nie ma żadnych reguł, należy wykorzystywać wszystkie ściany, dachy i rampy tak, aby być szybszym od oponentów. W zwycięstwie mogą pomóc liczne bonusy ofensywne i defensywne. Są to rakiety, dopalacze, tarcze ochronne, działka itp. Wyścigi podzielone są na ligi i aby ukończyć każdą z nich pomyślnie należy zająć miejsce na podium. Nie jest to jednak wielkim wyzwaniem, zważywszy, że przeciwników jest aż trzech. W sumie do przebycia jest około dwudziestu tras osadzonych w czterech różnych sceneriach.

Bardzo ciekawym trybem jest scramble. Zasady są przejrzyste: należy dojechać do mety w wyznaczonym czasie. Nie jest to proste, gdyż trasy przygotowane do tego trybu to straszliwie kręte i wąskie odcinki z mnóstwem niespodzianek. Nie zapomniano też o multiplayerze, dzięki czemu kolega nie będzie musiał siedzieć za tobą w fotelu i złośliwie komentować twoich poczynań.

Oprawa ROLLCAGE 2 jest zdecydowanie mocną stroną produktu. Już sam fakt, że grafika przypomina tę z WIPEOUT 3 powinien być dobrą rekomendacją. Bardzo dobra rozdzielczość powoduje, że pojazdy są bardzo dobrze oteksturowane i wyraźne, zresztą to samo tyczy się otoczenia. Trasa, rampy, tunele i ściany wyglądają rewelacyjnie, a do tego są przecudownie oświetlone. Przy tym całym przepychu graficznym animacja pędzi niczym najnowocześniejszy pociąg transkontynentalny. Jest płynna, a o zwolnieniach nie ma co wspominać. Z głośników telewizora dobywają się pulsujące beaty techno i futurystyczny klimat wpełza do pokoju grającego.

Jednak w tym całym przepychu graficznym po pewnym czasie ginie miodność. Szukający czegoś świeżego gracz nie znajdzie tego w ROLLCAGE. Patenty z broniami i bonusami są stare jak świat, a trasy - mimo, że dobrze przygotowane - tak jakby już znane. Niestety mimo, że pojazdy mają koła, gra jest nowym wcieleniem WIPEOUT'A i tego wrażenia nie dasz rady odrzucić. Jednak wszyscy fani gatunku będą bawić się wybornie i nie pożałują zainwestowanych pieniędzy.

Brat

PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Psygnosis
Producent: ATD
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WORMS pinball

Wiara czyni cuda. Znane są w medycynie przypadki ludzi, których zdrowiem balansowano skutecznie niczym wahadłem, mówiąc tylko, że jedne środki pomagają bardziej, a inne mniej, choć lekarstwa się nie różniły.

Najlepsze środki przeciwbólowe mają ponoć kolor niebieski, a witaminy czerwony. Tak się ludziom na ogół wydaje.

Wiara jest także istotna w każdej ocenie. Kiedy siadałem do WORMS PINBALL: IT'S A BLAST moje przeświadczenie o tym, że gra ta jest co najmniej dobra było tak wielkie, że przez długi czas nie widziałem jej wad. Kiedy na pierwszą z nich zwrócił mi uwagę odwiedzający mnie kumpel - parę kwiatuszków wykwitło od razu. Nie martwcie się jednak. Gra jest dobra.

Dwa stoły, rozdzielczość 640x480, cztery kąty ustawienia kamery. Pierwszy stół typowo "wormsowy": pełno wszędzie robalowych obrazków, dźwięki - wyjęte żywcem ze znanych części WORMS. A to wszystko przełożone zasmażką w postaci rampek i całego zestawu rozrywkowego najklasyczniejszych pinballi. Drugi stół nastawiony raczej na szybkość rozgrywki i refleks gracza: sporo pustej przestrzeni i długie, proste, rozpędzające bilę rampy. A do tego wszystkiego czasem trafia się sześć bil na stole jednocześnie.

Nad tym wszystkim koderzy postanowili - jak zwykle - zawiesić duszka klimatów salonowych w postaci wyświetlacza diodowego, który tu przyjął chyba raczej formę sepiowego LCD. Co nowego? Przede wszystkim na stołach trafiają się ruchome części (np. śliczny, czerwony samolocik ze śmigiełkiem), które zaczynają działać, gdy zaliczysz "odpowiednie przeszkody w odpowiedniej kolejności".

Co nie tak? Niestety - wyświetlacz jest tak blady, że

nie widać na nim nie tylko mini - gierek, które w grze się trafiają, ale ledwie widać jakie zdobyłeś punkty. Absolutna przegapka koderów i doskonale widoczna. Po wtóre, stoły nie są za dobre. Bila wciąż się chowa - nie za wygodna konfiguracja. Mało grzybków, prezentacja mało spektakularna. To nie jest gra na siedem.

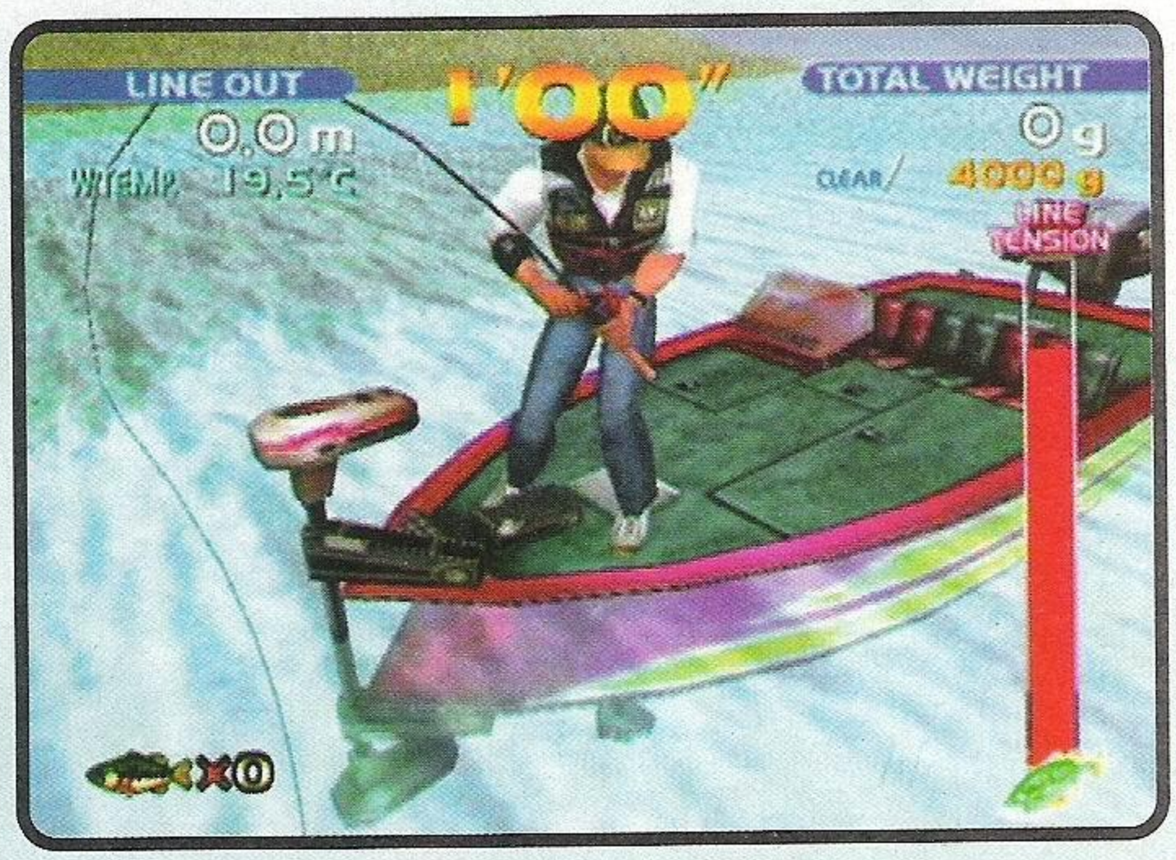
Grając odniosłem takie wrażenie, że wzięto grafikę i dźwięki z wormsów i wrzucono to jako tło do jakiegoś średniackiego edytora pinballi na PSXa. Drugi stół w grze mało ma swojego klimatu, więc nawet nie było się nad czym zastanawiać. Komu polecam? Miłośnikom pinballi (a ostatnio spotkałem takiego jednego, więc wiem, że są) - bo nic dla nich ostatnio nie było ciekawego. Reszta... Hmmm... Nie. Szkoda kasy.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Infogrames
Producent: Team 17
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock



GET BASS
Sega Bass Fishing

Czy wiecie, że tak naprawdę większość ludzi to optymiści? Przeciętny człowiek wciąż się oszukuje, że jest lub będzie lepiej. Ale realiści w życiu też istnieją. I udało się wpaść na ich trop. Są to według naukowców ludzie... pogrążeni w permanentnej depresji.

Nie ukrywam, szczęścia nigdy do ryb nie miałem. Owszem, lubiłem wyprawy z wędką, ale nigdy nie liczyłem na wiele. Dlatego też pewnie lubię konsolowych "wędkarzy". Dziś zaś powiem wam jedno: najlepszy z najlepszych to SEGA BASS FISHING. Absolutny mistrz wszechwag!

Jak zwykle: kilka łowisk, kilka gatunków rybek łapiemy, ale tylko "bassy" się liczą, kilka typów przynęt. Jest tryb zawodów: trzeba wyrobić się w czasie i złowić ryby o określonej wadze. Nie ma czasu na eksperymenty - albo wiesz, gdzie i na jakim łowisku szukać ryb (i z jaką przynętą) albo nie wiesz. Ale nie to najbardziej nas interesuje. Pewnie chcecie wiedzieć czym się SBF od reszty różni?

Ano tym, że grafika zniewala, łowiska zrywają kask razem ze skalpem, a grywalność osusza na wiór to, co jeszcze zostało na czaszce. Heh... Bo co to jest już za nowość, że w krzakach siedzimy, albo w betonowym porcie, nie? Ale co powiecie na łowienie pod murami starego zamczyska, w środku nocy... W samym centrum burzy z piorunami? Nie chcę zbytnio prorokować, ale koderzy poszli tu w jakimś zupełnie wykręconym kierunku. No i bardzo dobrze.

Nie mówię już o tym, że zaczniecie sobie lać wodę do pokoju, gdy odpalicie tego bezdyskusyjnego monarchę wędkarzy, trzymając w ręku specjalnego pada-wędkę! Z czaszki sypie się popiół! Ona reaguje jak ruszasz nią w prawo, lewo i do góry! Ma kołowroteczek! Kurczę! Nie da się grać na siedząco. Stajesz sobie w pewnej odległości od telewizoreczka i... staaary.

Nie ukrywam, że byłem wniebowzięty. Symulator wędkarstwa rewelacyjny. Gitowa grafika, animacja. Absolutnie nowy standard dla konsol. Dla miłośników ryb na DC - wymiarowa sztuka sezonu. Złoty medal bez dwóch zdań. To nie tylko najładniejszy wędkarz jakiego widziałem, to jedna z najlepszych gier na DC w ogóle. I nie można narzekać na arcade'owy klimat - on tu jest wręcz wskazany i doskonale wyważony!

Grabarz

Dreamcast 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Wedzisko i VMU

STRIDER 2

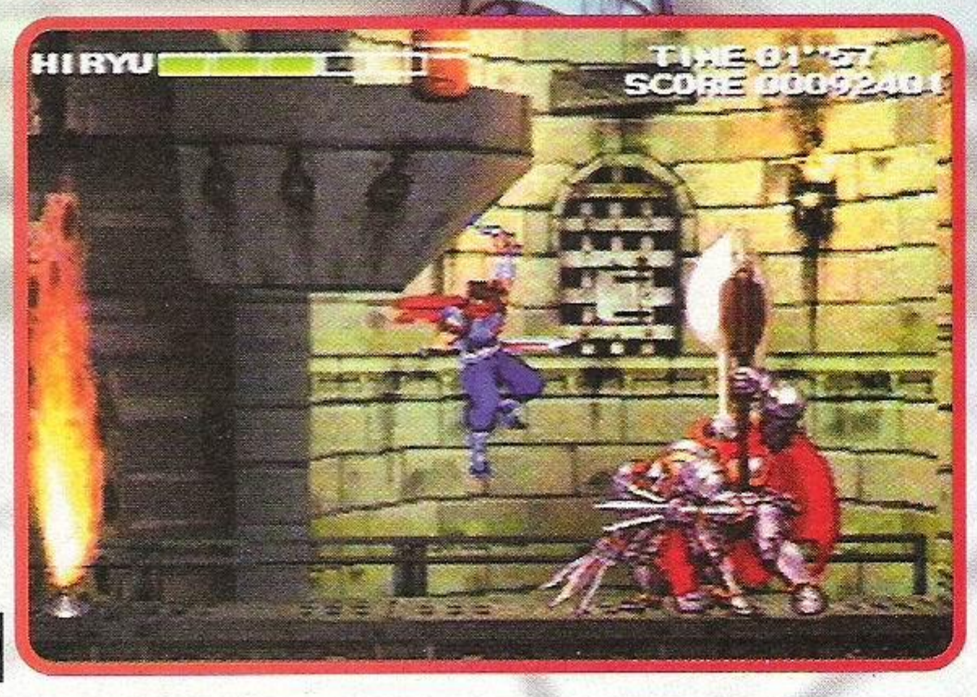
Firmowany przez mistrzów 2D STRIDER zadebiutował w salonach gier ponad 10 lat temu. Cieszył się ogromną popularnością i błyskawicznie skonwertowano go na wszystkie możliwe konsole, to znaczy SNESa i Megadrive.

Chłopaki z Capcom wpadli na pomysł stworzenia remake'a STRIDER'a dopiero, gdy zobaczyli jak często przez graczy wybierany jest Strider Hiryu w MARVEL vs CAPCOM na automatach. Jeszcze nie wspomniałem, że jest to platformer, w którym bohater rozprawia się z przeciwnikami za pomocą miecza. Czym więc różni się od innych takich gier ? Otóż bohater może zasuwać także po ścianach i suficie dzięki ninjowskim hakom. Wbrew pozorom wprowadza to bardzo ciekawe elementy do rozgrywki, choćby z pozoru tak banalne jak posuwanie się do przodu po suficie. Jednak to wszystko działa jedynie dzięki świetnie zaprojektowanym poziomom. Na przykład level, w którym szaleje grawitacja, co jakiś czas dół staje się górą, a Strider fruwa przez cały ekran. Albo ten rozgrywany w Neo-HongKongu, gdzie nasz bohater posuwa się do przodu po latających pojazdach. Miodzio. Samych adwersarzy jest wielu i są świetnie animowani. Strzelający, latający... - do wyboru, do koloru. Naturalnie nie zabraknie też bossów, prześcigających się w wymyślnych metodach uśmiercania Hiryu. Najważniejsze jednak to posuwać się cały czas do przodu, zbierając power-upy i punkty, aby na końcu znaleźć się jak najwyżej w rankingu.

Proponuję, abyście w miarę możliwości zapoznali się z tą grą. Na jej podstawie przekonacie się, czy animacja 2D ma jeszcze u was jakieś szanse. Niemniej jednak subtelne, trójwymiarowe tła i wnętrza budowli w udany sposób współgrają z dwuwymiarowymi postaciami i ten posmak ręcznie rysowanej animacji nie będzie przeszkadzał nikomu. Gra ma odpowiednią, dobrą (choć nie rewelacyjną) grafikę i płynną animację, a także idealną ścieżkę dźwiękową. Hiryu został świetnie odświeżony w ostry, mangowy sposób. Powiem nawet, że sposób dość charakterystyczny dla tej firmy. W statycznych artworkach między levelami, dzięki powiewającemu płaszczowi i podobnych kadrach Hiryu przypomina Spawna, co dla mnie jest zaletą.

STRIDER 2 to dobra pozycja. Niestety, bardzo krótka. Dzięki nieograniczonej liczbie kontynuacji da się ją ukończyć w niecałą godzinę. Przez to krąg jej odbiorców staje się bardziej ograniczony, właściwie jedynie do fanów arcade'owego klimatu. Brakuje jej też trybu multiplayer, a szkoda. Mimo wszystko polecam. Dodatkowo - jako bonus, na osobnej płycie znajduje się leciwy już, oryginalny STRIDER.

Gulash



PlayStation 7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

DEADLY SKIES

Psychologowie dawno już stwierdzili, że pamięć naocznych świadków jest do niczego: jeśli bandyta napada z bronią, świadkowie pamiętają tylko tę broń, mają złe sądy na temat mijającego czasu (wszystko wydaje się im trwać dłużej) i nade wszystko złą pamięć do twarzy (prawie wcale).

Może z twarzami i bronią to niespecjalnie, ale jeśli chodzi o czas, to wszystko można sprawdzić teraz empirycznie, np. w grze DEADLY SKIES, czyli najnowszym pseudo-symulatorze nowoczesnego myśliwca na Dreamcasta. Dlaczego akurat tu? Bo jedną z najprzyjemniejszych czynności w grze jest oglądanie replayów własnych misji.

Gra jest trochę dziwna. Niby jesteś pilotem elitarnej eskadry myśliwców, ale samoloty kupować sobie musisz sam (może to pomysł na prywatyzację armii?). Po każdej misji zarabiasz i dochodzą także w hangarze samoloty do kupienia. Wypada więc co jakiś czas odwiedzić sklep i kupić nową maszynę, sprzedając przy tym starą lub nie. Z tym sprzedawaniem, to też nie jest taka łatwa sprawa. Niby kasy więcej, ale "żyć" w grze masz tyle, ile samolotów. Strącą cię, albo zaryjesz w grunt - tracisz samolot, którym leciałeś. Możesz wtedy misję powtórzyć, ale już za sterami innej, posiadanej przez siebie maszyny. Z jednej strony więc lepiej jest mieć najlepsze samoloty, z drugiej - jak najwięcej.

Ani system prowadzenia maszyny, ani walka nie nastręczają jakichś wielkich trudności. Właściwie powinienem od razu chyba powiedzieć, że oba są wręcz proste. Jest to jedna z tych gier, w których nie stawia się za wszelką cenę na realizm walki. Wręcz przeciwnie. Dla przykładu, w walce z okrętami można zatopić niszczyciel jedną tylko rakietą (a nie jest to głowica jądrowa). Najkrócej mówiąc produkt ów jest typową grą zrobioną po to, by polatać z zawrotną szybkością, beztrosko wykreować zestaw niszczycielskich fajerwerków i nacieszyć oczy zgliszczami za statecznikiem.

Nie mogę się tylko przyzwyczaić do grafiki. Widziałem już coś takiego w AEROWINGS na Dreamcasta. Samoloty są eleganckie i dobrze wyszlifowane jeśli chodzi o tekstury. Ląd w dole to proste bryły z ponakładanymi teksturami budynków i infrastruktury miasta, bazy czy fabryki przeciwnika. A jedno jakoś nie pasuje do drugiego. Może fakt, że samoloty są zbyt ostre na tle rozmywających się tekstur gruntu? Może fakt, że nie widać na samolotach cieni? Że nasycenie kolorami ich brył różni się od nasycenia scenografii? Nie wiem. W każdym razie gra sprawia takie wrażenie, jakby toczyła się w zupełnie nierealnym świecie: niby wielkim, świetnie z każdej strony oświetlonym laboratorium, gdzie nad makietką gruntu latają modele naddźwiękowych myśliwców.

To takie moje osobiste przemyślenie. Wracając zaś do oceny grywalności: zabawa jest szybka, niespecjalnie skomplikowana, maszyn sporo i sporo eksplozji. Ani nie jest to produkt dla miłośników latania precyzyjnego, ani symulatorów. DEADLY SKIES trafi chyba najcelniej w gusta tych, którzy od gry wymagają szybkości wgniatającej w fotel. No i replayów. Bo co tu dużo gadać: replaye ogląda się jak dobry film sensacyjny (ze znanym zakończeniem). Na początku niemrawo, szukanie przeciwnika, potem tempo rośnie i absolutnie ostra końcówka. Kilka razy złapałem się na tym, że już grając myślałem o replayu tego co zrobiłem. Z drugiej jednak strony, owe powtórki nie są lotów najwyższych (sic!). Brak mi np. kamer na czubku rakiet. Ale, mimo wszystko, przedstawienie jest emocjonujące.

Tak jak i sama gra, którą polecam zwłaszcza konsolowym pilotom ze skłonnościami do piromanii.

Grabarz

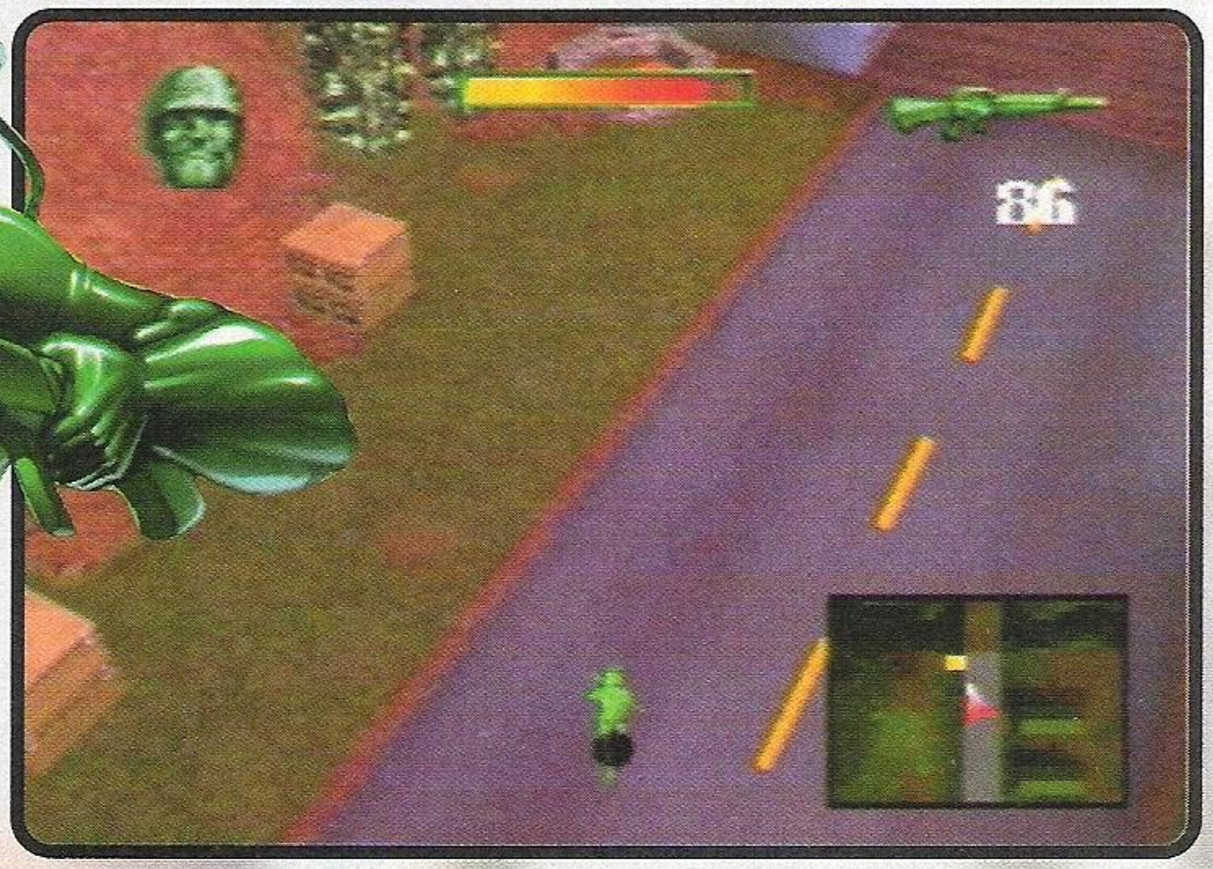
Dreamcast **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

ARMY MEN™ SARGE'S HEROES™

Gry z serii Army Men mają jedną niezaprzeczalną zaletę. Są osadzone w świecie plastikowych, zielonych żołnierzyków którymi kiedyś bawił się każdy. Teraz zaś każdy może sobie nimi co najwyżej pograć na Plejaku lub Nintendo.



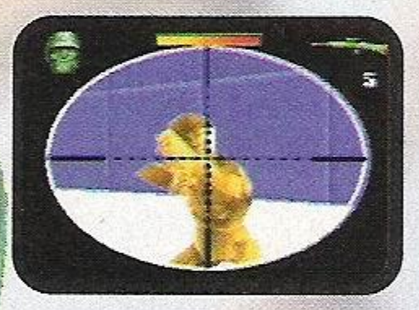
Niestety, na tym się kończy. Bo kolejno powstające w serii Army Men gry są, w najlepszym wypadku, średnie. A w najgorszym (i to jest tendencja, którą obserwujemy po ostatnich tytułach) - słabe. W przypadku AM: SH na PSX-a obywa się bez wyjątku.

Fabuła jest taka sama jak w wersji na N64. Spokojnych, zielonych żołnierzy najeżdżają uzbrojone w potężną nową broń oddziały beżowych pod dowództwem demonicznego generała Plastro. Zadaniem gracza jest przebycie kilkunastu pełnych niebezpieczeństw misji, uwolnienie porwanych przez ludzi Plastro towarzyszy (to owi tytułowi bohaterowie), zniszczenie portali, dzięki którym generał zdobywa swe śmiercionośne zabawki i obejrzenie końcowego napisu sugerującego, a jakże, kontynuację.

Gra jest przedstawicielką gatunku trójwymiarowych strzelanek tpp z możliwością wskoczenia w tryb fpp (podczas celowania z karabinu lub po prostu dla rozejrzenia się po okolicy). I tu zacznę wyliczankę. Po raz pierwszy miałem do czynienia z trybem snajperskim, który zawodziłby w tak dużym stopniu. Nawet pomimo, że karabin snajperski ma opcję zoomowania (i to całkiem niezłą), to jednak trafienie w przeciwników jest czasami bardzo trudne. Momentami zdarza się, że pociski przelatują przez przeciwnika nie czyniąc mu żadnej krzywdy. Poza tym krzyżyk celownika ma sporą grubość i przy strzałach z dalszych odległości (a to takie przede wszystkim mają sens, bo przeciwnicy są dosyć spostrzegawczy) w pełni zasłania sylwetkę gościa, w którego się mierzy. Pomijam już fakt, że czasami nie można kogoś trafić, bo przeszkadza w tym jakiś obiekt otoczenia, który z pozoru wcale go nie zasłania. Detekcja kolizji, która już w wersji na N64 pozostawiała nieco do życzenia, tutaj rozwija swoje skrzydła. Ale to dopiero wierzchołek góry lodowej. Dalej mamy: słabe sterowanie, brzydki engine z maksymalnie prymitywnymi modelami absolutnie wszystkiego - wiem, że to ma być ta konwencja prostych żołnierzyków, ale można to zrobić w sposób gustowny. A tutaj tak nie jest. Grafika jest czytelna, owszem, ale jest też brzydka. I nic się na to nie poradzi. Dźwięk nie jest dobry (oprócz przerywników), a muzyka - bardzo monotonna. I fatalnej jakości. O zapętlaniu, brzmiącym jak ze starego patefonu, nawet nie wspominam. Walka jest dosyć prosta, a różne rodzaje broni to miły dodatek. Bazooka, M16, ciężki karabin maszynowy, granaty (które nie zawsze dolatują tam gdzie byś chciał), miotacz ognia, moździerz, można też pojeździć czołgiem. W prowadzeniu ognia pomaga system lockowania się celownika na stojącym najbliżej przeciwniku - można wtedy strafe'ować i omijać pociski, jednocześnie strzelając w konkretnego wroga. Na szczęście (lub nie, w zależności od ambicji gracza) przeciwnicy czasami działają strasznie chaotycznie. To znaczy zwykle atakują, zmieniają pozycje i kryją się przed twoim ogniem, ale zdarza się też, że przycupują za rogiem i kierują lufę w przeciwnym kierunku. Satysfakcja ze zdjęcia takiego delikwenta jest raczej mała, ale to jeszcze nic. Najlepsze są wrogie czołgi - śmiertelnie groźne jeżeli się na nie idzie, ale żałośnie bezbronne gdy staje się za rogiem. Czekają wtedy potulnie na granat. Niestety, w niektórych misjach trzeba osłaniać naszych zuchów z drużyny, a ci także do specjalnie rozgarniętych nie należą. Można od razu wywalić plany systematycznego, spokojnego posuwania naprzód z eliminacją wrogów, a zamiast tego gorączkowo pędzić przed osłanianym przez nas i maszerującym w środek największych strzelanin pacjentem.

Jedyną osłodą są bardzo ładne, renderowane filmy wprowadzające w misje. Zabawne i efektowne, naprawdę odstają od całej reszty tej ciekawej, ale schrzanionej pod względem wykonania gry.

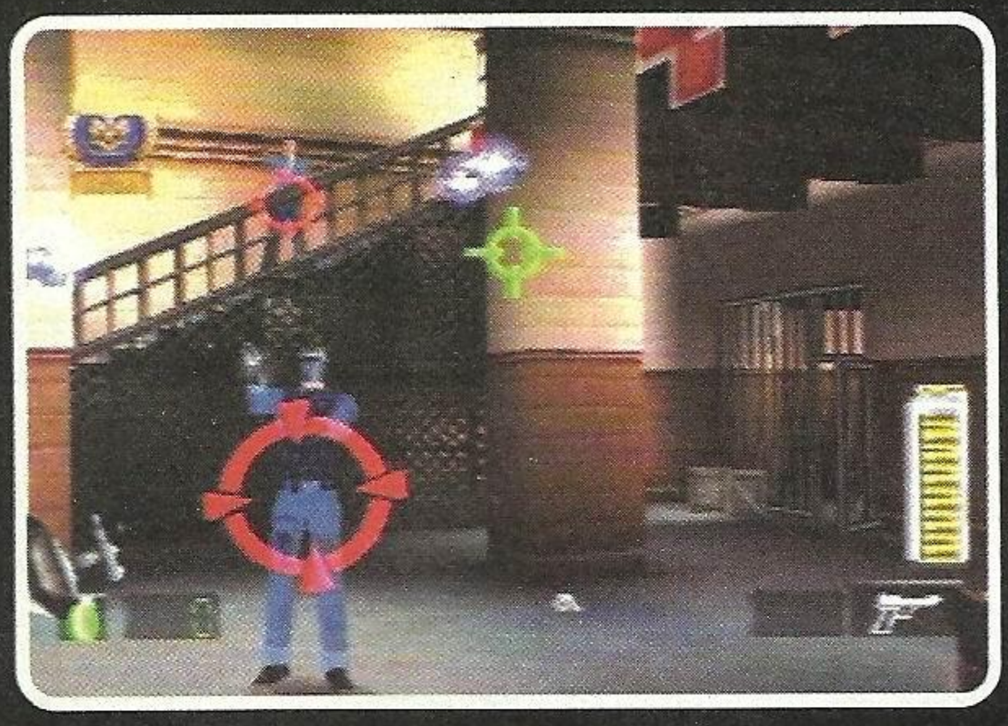
Banan

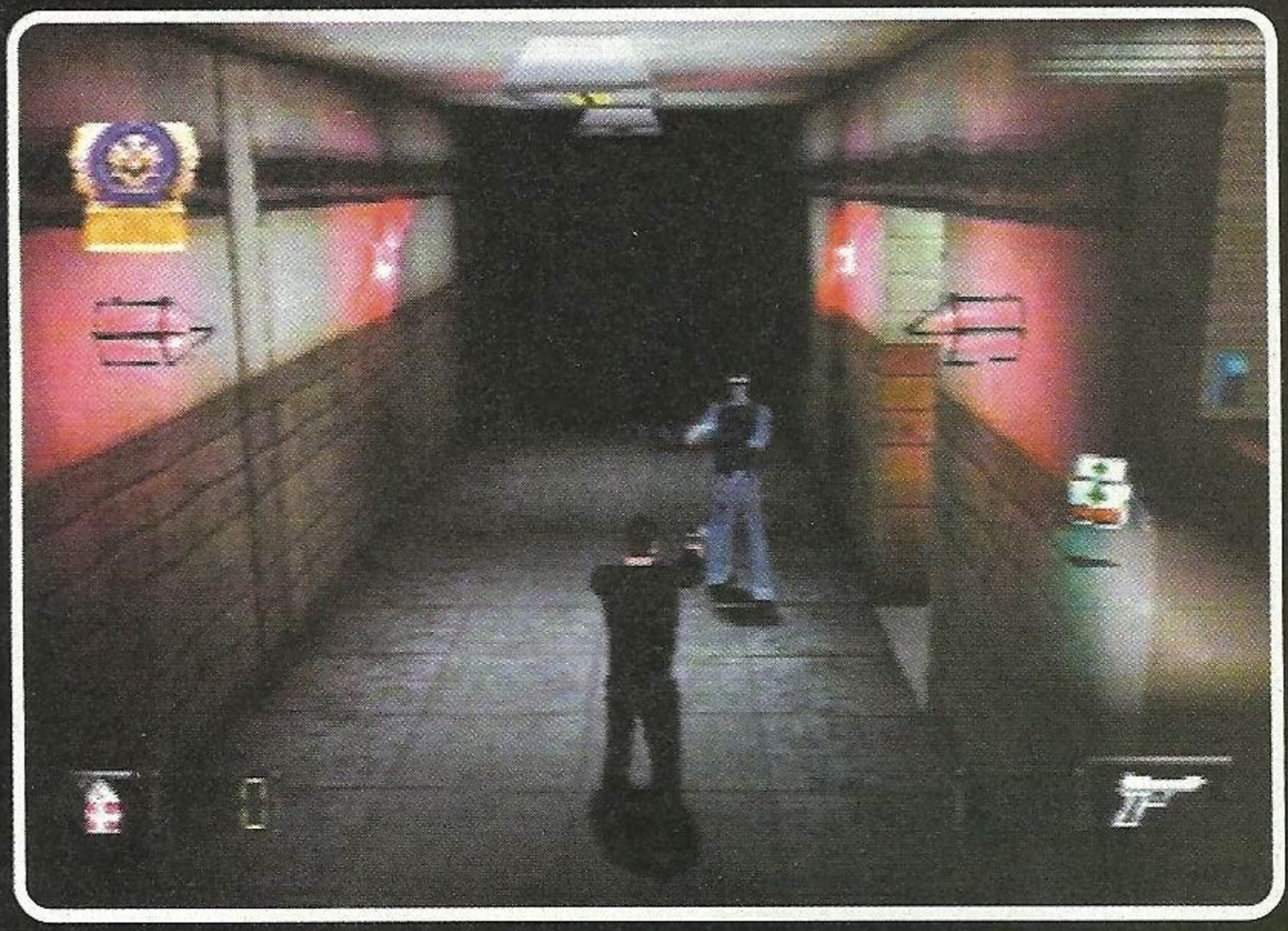


PlayStation 4

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: 300
Producent: 300
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Swego czasu naukowcy wymyślili sobie, że skoro człowiek widzi świat do góry nogami, a dopiero mózg sobie wszystko przekręca, to możnaby nosić okulary, które od razu przekręcają cały obraz do góry nogami i nie fatygować mózgu.

I rzeczywiście. Ochotnicy nosili takie okularki. Z początku widzieli wszystko dość dziwnie. Ale już po dwóch dniach cały obraz przekręcił się na normalny. Tylko kilka rzeczy zostało do góry nogami, między innymi pismo i płomień świecy. Piszę o tym eksperymencie tak dużo, bo jest ważny dla tej recenzji. DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS jest bowiem grą na pozór składną. Niestety, wszystko zdaje się wynikać z tego, że analogicznie jak w opisywanym eksperymencie, przywykamy do magicznych, zupełnie abstrakcyjnych pomysłów koderów, dotyczących fizyki wszechświata gry.

Scenariusz: grasz jak zwykle dzielnym policjantem, jak zwykle źli terroryści i dobrzy (??) zakładnicy. Zaczyna się robota kopciuszka: oddzielić dobrych od złych. Pomysł koderów na tę grę jest właściwie prosty do rozszyfrowania. Zabawili się oni bowiem we wrzucenie trzech zupełnie różnych engine'ów do jednej gry: jest tu symulator "kierowcy", shooterek i przygodówko-shooterek TPP. Większość z was zapewne domyśli się jakie pułapki czyhają na potencjalnego odbiorcę tego produktu. Otóż rzeczywiście: dobrze by było, gdyby miał w domu kierownicę, pistolet i - co w wywiadzie powiedzieli sami twórcy - myszkę do konsoli. Tchnie to wybitnym optymizmem twórców DHT2, ale to tylko mdły fundament pod to, co w grze dzieje się dalej. Już słyszę wasze głosy - czepiam się, a chłopaki się starali. To napiszę teraz o każdym z engine'ów oddzielnie.

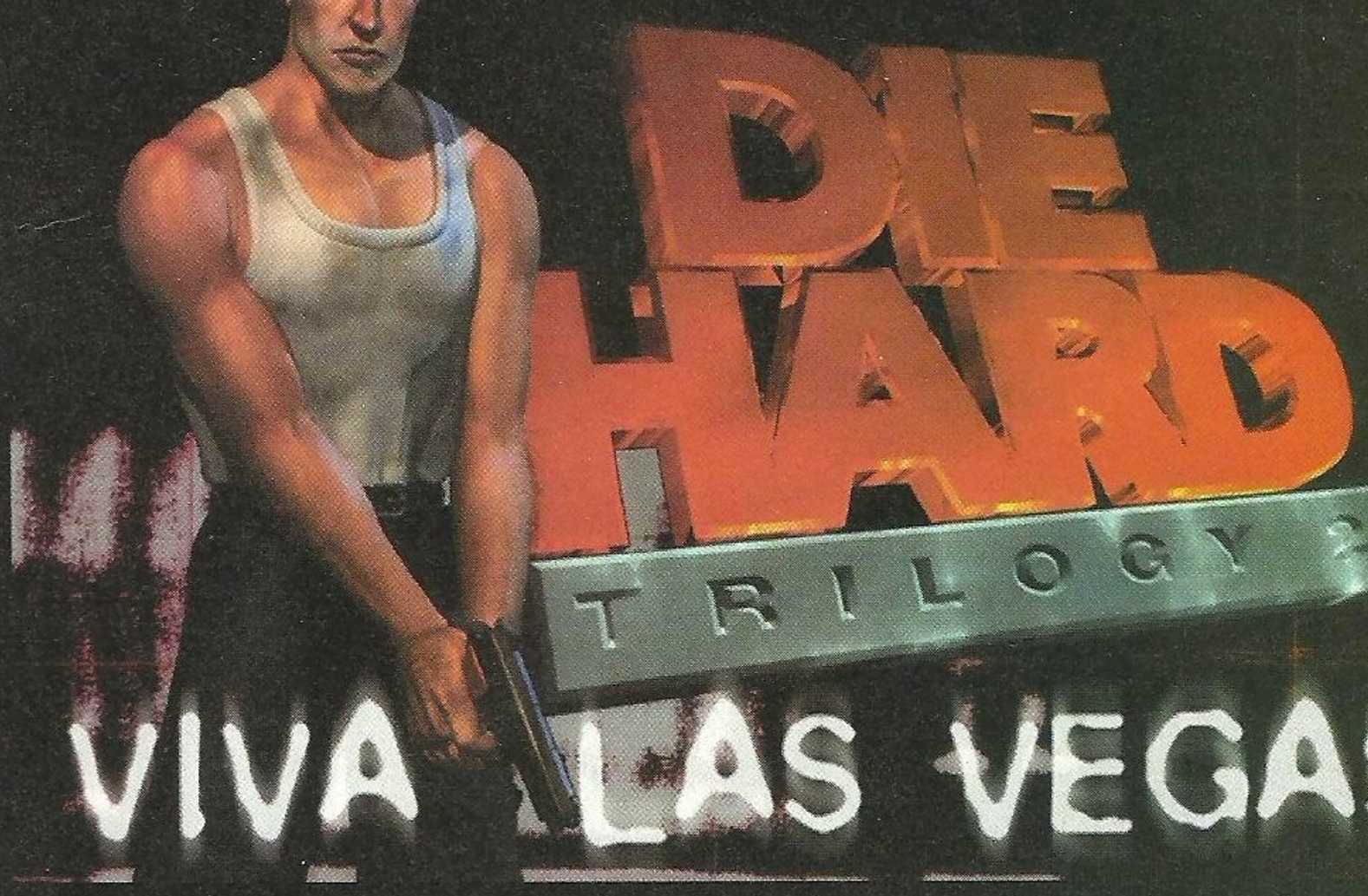
Kierowca. Samochód porusza się przeważnie po "kosmicznych" miastach, z szerokimi jak place ulicami, budynkami jak kartony po butach i sztywniackimi przechodniami, którzy rąbnięci zderzakiem fikają kulasami pod samo niebo. Sam pojazd zaś zachowuje się jak tramwaj z niewidzialnymi szynami: jedzie prosto niczym strzała, nie wpada w boczne poślizgi na zakrętach (jak wdusisz ręczny - wręcz przeciwnie - kręci jak czarci młyn), a do tego hamuje, jakby miał w podwoziu potężny elektromagnes.

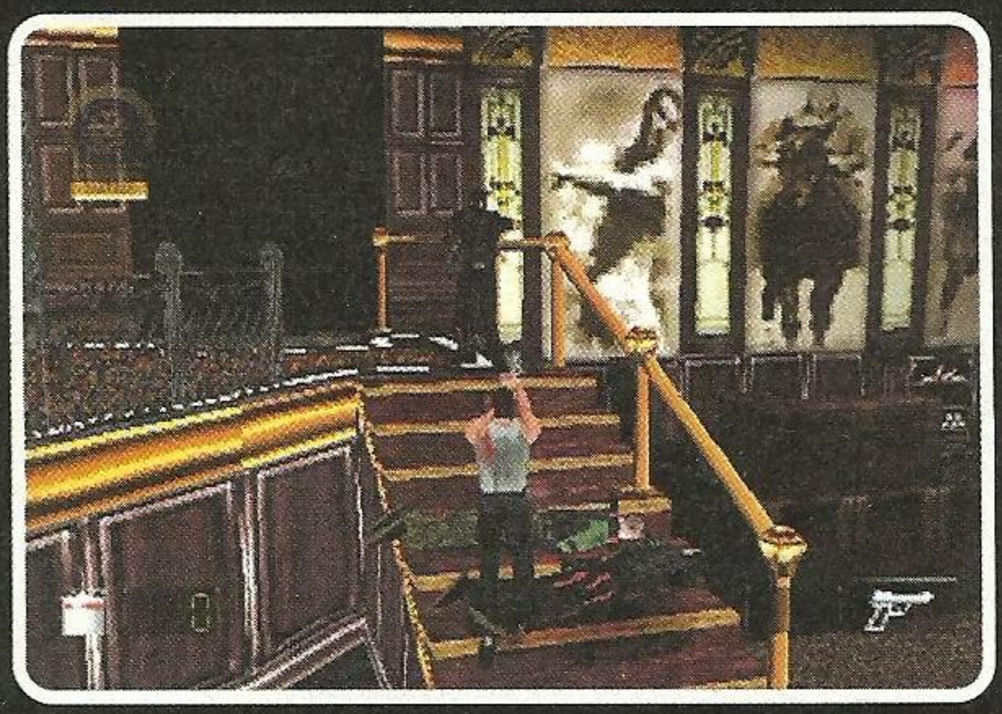
Shooter. Wiecie - widać skaczące po ekranie kółko celownika, a wy nawalacie (kierując owym kółkiem) po przeciwnikach. Tu nie będę się czepiał na siłę. Nie jest tak najgorzej, poza faktem, że czasem przeciwnicy chowają się za znaczkami informacyjnymi na ekranie (jak np. miernik siły) i nijak ich stamtąd nie można zdjąć.

Przygodówka. Tuuu mi jęzor poleci... Wszyściuchne ściany przezroczyste - obracając się o 360" możesz obejrzeć całą najbliższą okolicę. Nie przeszkadza do momentu, gdy zabija cię ktoś, kto wydawał się stać za ścianą, a wcale tam nie był (w końcu wszystko zaczyna się mylić). Postacie pojawiają się znikąd, gdy stoisz w ślepym zaułku i to na twoich oczach! To już jest bezczelność! W SYPHON FILTER pojawiały się przynajmniej, gdy odwróciłeś się tyłem (na co też marudziłem). Tu stoisz sam, "pik" i już masz przed sobą terrorystę. Ż e n a d a !

Pro forma tylko napiszę, że są opcje scenariuszowe i opcje gry tylko w ramach wybranego engine'u. Treningówka też jest.

I teraz uwaga: gra nie jest taka najgorsza. Ale na pewno nie jest dobra. Jeśli jesteście w stanie przywyknąć do tej magii jaka panuje w całym produkcie - voila. Wisi nam już nad głową SYPHON 2: ten tytuł powinien przefiltrować wszystkie wątpliwości.





Grabarz

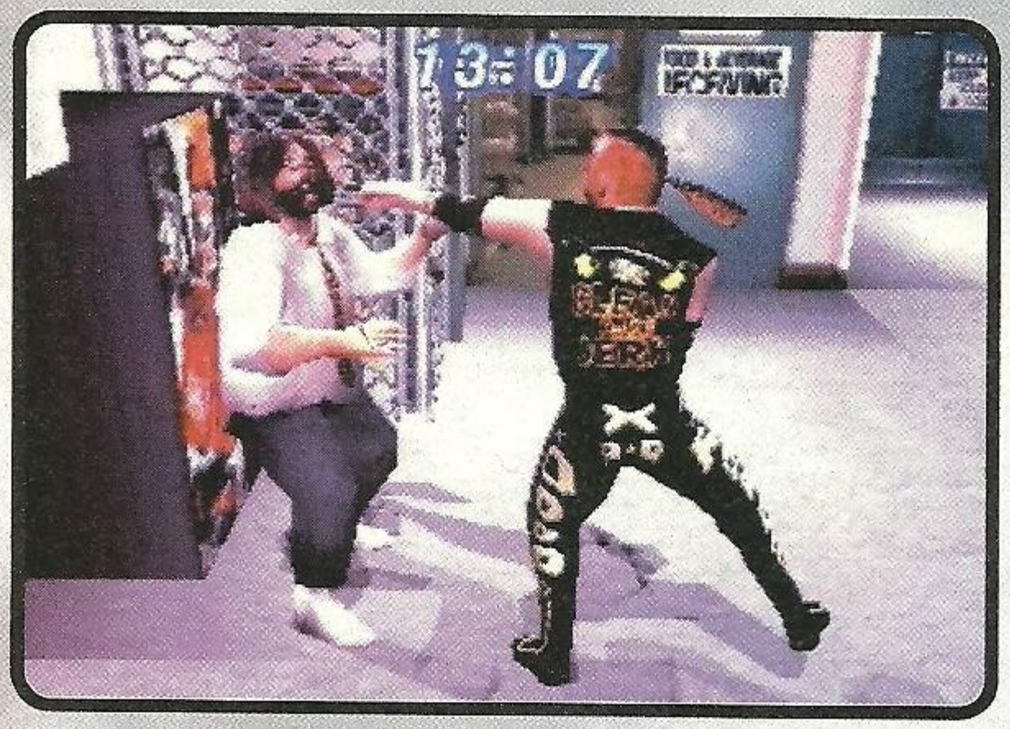
PlayStation 5

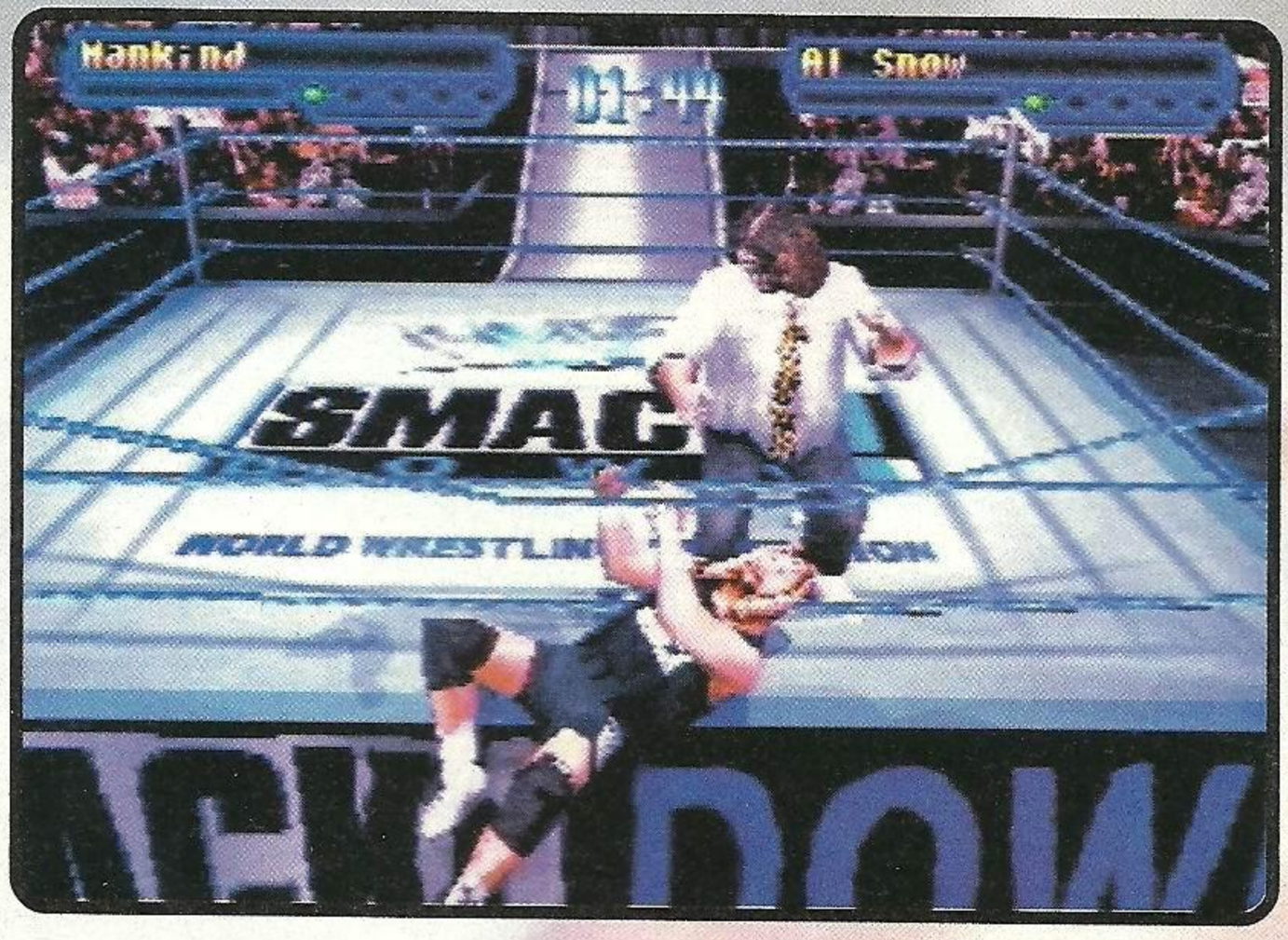
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Electronic Arts
Producent: N-Space
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Light Gun

EA to mistrzowie komercji.

Naprawdę to mistrzowska firma. Komu innemu udaje się sprzedawać od pięciu lat te same gry sportowe poprawiając tylko grafikę i wmawiając ludziom, że to całkiem nowe produkty. A DIE HARD TRILOGY 2? Cóż, można od biedy postrzelać z pistoletu, zwłaszcza że ostatnio gier na guna jak na lekarstwo. Za to jazda samochodem jest żenująca, a to przenikanie widoku przez ściany w trybie przygodowym po prostu w głowie mi się nie mieści. 4/10 [Gulash]





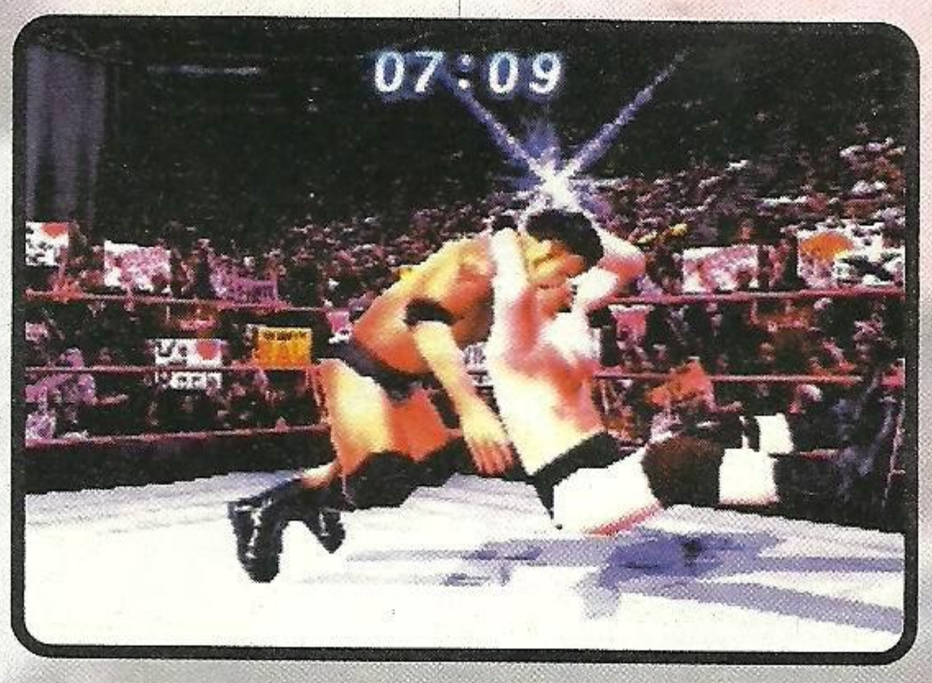
WWF SMACKDOWN

Myliłem się. I mam szczerą nadzieję jeszcze nie raz się tak rąbnąć. Na nasze szczęście kres rozwoju konsolowych wrestlingów jeszcze nie nastąpił. Dlaczego? Dlatego, że ta produkcja zrywa z niechlubną tradycją THQ w postaci crapowych WCW/NWO Nitro i Thunder i podąża w zupełnie odmiennym kierunku niż konkurencja. Czy dobrym?

Gdy odpalałem tę grę, miałem duszę na ramieniu. Czy spełni pokładane w niej nadzieje? Czy okaże się godnym konkurentem dla WWF ATTITUDE i jego następcy ECW HARDCORE REVOLUTION? Moje obawy nie rozwiały się od razu. W Smackdown mamy zupełnie inne podejście do tematu niż w wyżej wymienionych produkcjach; chyba najbardziej zbliżone do WCW Mayhem, choć dużo lepiej pomyślane i, co najważniejsze, wykonane.

Layin' The Smackdown

Gra oferuje nam całkiem sporą ilość różnorakich typów walk, tak na ringu jak i poza nim: przy wejściu na halę, w pomieszczeniach na zapleczu i na parkingu. Są jak zwykle tag teamy, pojedynki w klatce, hardcore i inne, oraz... fenomenalny tryb kariery. W jej trakcie mamy możliwość oglądania realtime'owych wstawek pokazujących różne wydarzenia: ktoś kogoś atakuje za sceną, zawiązują się sojusze, padają wyzwania do walk. Rewelacja. Z innych nowości mamy: możliwość walki z asystą tak zwanego managera oraz mecz z gościnnym sędzią. Po wybraniu dodatkowych zasad na jakich odbywa się mecz (jak np. przerwanie wyliczania przy kontakcie leżącego z linami, odliczanie poza ringiem czy wtargnięcia sojuszników), rozpoczyna się prezentacja zapaśników i tu jest na co popatrzeć. Na tle Titantronu, w rytm towarzyszącej muzyki pojawiają się wspaniale animowane postacie wrestlerów. Tego się nie da opisać, to trzeba zobaczyć (polecam wejściówkę Triple H - jest po prostu wspaniała). Na ringu również jest świetnie - gra jest szybka, bardzo szybka. Postacie duże i wyraźne, obłożone pokaźną ilością tekstur. Ich ruch odwzorowano bardzo dobrze i to podobno bez użycia "motion capture"! Ring i jego otoczenie są bardzo ładnie przedstawione, a i innym lokacjom też niczego nie brakuje. Wszystko ładnie, pięknie... Czyżby gra była bez wad? Ależ nie, są...



Shut up, Jabroni

Przez chwilę zastanawiałem się czego tej grze brakuje. Potem niestety to usłyszałem. Gdzie jest KOMENTARZ? Jak to nie ma? Oddawajcie Jerry'ego "The King" Lawlera! Natychmiast! Zamiast komentatora przygrywa jakaś kretyńska muzyczka, której nawet wyłączyć nie można, bo wycisza to jednocześnie muzykę w prezentacji wrestlerów. Odgłosy toczącego się pojedynku są przeciętne, ale i tak ich prawie nie słychać, bo je muzyka zagłusza. Publika tylko szumi i daleko jej do tej z ATTITUDE, gdzie skandowała "Rocky!, Rocky!". Sami zapaśnicy też stracili na elokwencji, żaden nawet słowa nie bąknie pod nosem aby adwersarza obrazić. Skandal i kompletna porażka w prawie całej oprawie dźwiękowej Smackdowna. Faktem jest, że engine gry THQ kupiło od japończyków (seria "Toukon Retsuden" firmy Yuke's), a muzykę do wejściówek dostali z WWF, doprawdy nie rozumiem czemu gra milczy. To proste zadanie najwyraźniej przerosło skromne możliwości THQ. Gra mogłaby uzyskać wyższą ocenę, ale przez kiepawy dźwięk nie ma bata.

Roody Poo, Candy Ass

Czas zająć się czymś przyjemniejszym. Sterowanie jest łatwe, szybkie, intuicyjne i oferuje całkiem spore możliwości pomimo swej prostoty. Obfituje w mnóstwo możliwości rewersów lub counterów - naprawdę fajna sprawa, choć wymaga wprawy. Przeciwnik jest sprytny i trudny do pokonania, a w czasie walki mamy charakterystyczne okresy dominacji jednego lub drugiego z wrestlerów. Jak ktoś na Hard wygra Royal Rumble będąc na ringu od samego początku, może się poczuć prawdziwym mistrzem w tej grze. Mnie osobiście jeszcze się to nie udało, ale pracuję nad tym.

The Rock says this...

Musisz mieć tą grę bo jak nie, to: ***I take your joypad, shine it up really nice, turn that son of a bitch side ways and stick it straight up your roody poo candy ass! If you smeeelalala what The Rock is... cookin'.***

Marcellus

PlayStation **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: THQ
Producent: Yukes
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi-Tap

SUPERBIKE 2000

Już niedługo zacznie się motocyklowy sezon i coraz więcej ścigaczy pojawi się na naszych drogach. Zanim jednak odkurzycie swoje maszyny potrenujcie na konsoli. To nie boli!

Mamy tu do czynienia z produktem Electronic Arts, jak myślę zamykającym tegoroczną serię sportową. Ponieważ gra nie ma charakteru zręcznościówki trafiła prosto do mnie.

SUPERBIKE 2000 jest grą wykonaną porządnie i, jak na produkcję licencjonowaną przystało, zaproponowano nam oryginalne maszyny wraz z pilotującymi je znanymi zawodnikami z takich sławnych stajni jak Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Ducati, Honda i Aprila. Po uruchomieniu mamy do czynienia z prostym menu oferującym znane wszystkim tryby i opcje. W pojedynkę można pobawić się w mistrzostwa, lub po prostu bryknąć się po torze w słoneczny, letni dzień. Po drodze można spróbować zajrzeć do garażu, aby zmienić coś to tu, to tam. Jak się komuś do czegoś to przyda - proszę bardzo. W parze ekran dzieli się na pół, a reszta pozostaje praktycznie bez zmian. Ot, standard do którego wszyscy przywykliśmy, żadnych nowinek ani choćby najmniejszych prób eksperymentu.

Na pochwałę niewątpliwie zasłużyli graficy, którzy przygotowali fajne, staranne otoczenia, płynną animację i naprawdę w porządku wymodelowali te prześliczne motorki. Całkiem nieźle się jeździ, głównie dzięki mocnemu kopniakowi (w niecałe 3 sekundy do setki) i dużym prędkościom - coś około 250 km/godz. Przy takich przyśpieszeniach różnice czasu sięgają pojedynczych sekund, a nawet ich ułamków, więc aby wygrać trzeba jechać naprawdę bezbłędnie. Przy odpowiednim treningu nie powinno okazać się to szczególnie ciężkim zadaniem, bowiem gra nie należy do najtrudniejszych. Nawet po wyłączeniu dostępnych pomocy jazdy opanować maszynę można dość szybko, co uczyniła moja dziewczyna już po 30 minutach (na szczęście nadal była ósma).
W sumie gra oferuje przyjemne uczucie sporych bądź co bądź prędkości. Niemniej jednak brakuje tu ciekawych bajerków i prób pchnięcia czegoś świeżego, czegoś co by wycisnęło z ust gracza chociaż cichutkie "fał!". Nawet przy maksymalnym realizmie gra nadal pozostaje przyjemną jazdeczką, a nie pełną rozpaczy walką o podium. Niestety nie poczułem żadnej szczególnej zajawki.

Joseph

PlayStation **5**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

HYDRO THUNDER

Po idealnej, lecz kompletnie pozbawionej jakichkolwiek dodatków w stosunku do wersji arcade konwersji HYDRO THUNDER na Dreamcasta, gra próbuje znaleźć sobie miejsce wśród bogatej biblioteki PSX'owych tytułów.

Szkielet gry pozostał bez zmian. Dalej są to szybkie i efektowne wyścigi motorówek rozgrywane na kapitalnie zaprojektowanych dwunastu trasach obfitujących w skróty, skocznie i miejsca, z których można zgarnąć turbo-dopałkę. Naturalnie wyścig utrzymany jest w wybitnie zręcznościowej konwencji. Łodzie zasuwają jak trzeba, a jedynym sposobem by wyprzedzić wszystkich 14 oponentów jest zgarnięcie każdej dopałki, jaka znajduje się na trasie. Jest przepychanka, są ostre zakręty i mega-skoki. Wrażenia z kierowania potężną motorówką są bardzo przyjemne. Jest dokładnie tak, jak być powinno - ekscytująco.

W stosunku do automatu (i ściśle bazującej na nim wersji DC) autorzy dołożyli dwa dodatkowe tryby: Circuit i Time Trial. Znaczenia drugiego nie trzeba chyba wyjaśniać, natomiast przekomiczny Circuit polega na zdobywaniu pieniędzy w kolejnych wyścigach. Niestety nie mam zielonego pojęcia po co zdobywa się te pieniądze, skoro nie można za nie nic kupić.

Niestety w tej konwersji gry we znaki daje się coraz bardziej starzejący się chip graficzny PlayStation. Krótko mówiąc - o ile na Dreamcasta HYDRO THUNDER miał kapitalną grafikę, o tyle na PSX wygląda to przerażająco, a wręcz obskurnie. Najniższa możliwa rozdzielczość, paskudna pikseloza i rozłażące się tekstury... Animacja bardzo często rwie... Krótko mówiąc - zgroza. Widać, że programiści nie mają doświadczenia w kodowaniu na PSX'a. Nie zawsze słaba grafika jest w stanie zarżnąć miodną grę, ale akurat w przypadku gier zręcznościowych, a w szczególności szybkich racerów wizualia są bardzo istotnym czynnikiem. Tymczasem na HYDRO THUNDER na PSX'a nie można długo patrzeć - już po kilku minutach oczy mogą wypełnić się łzami boleści. Porżnięto także ścieżkę dźwiękową pogarszając jakość efektów dźwiękowych, ale to można przeżyć.

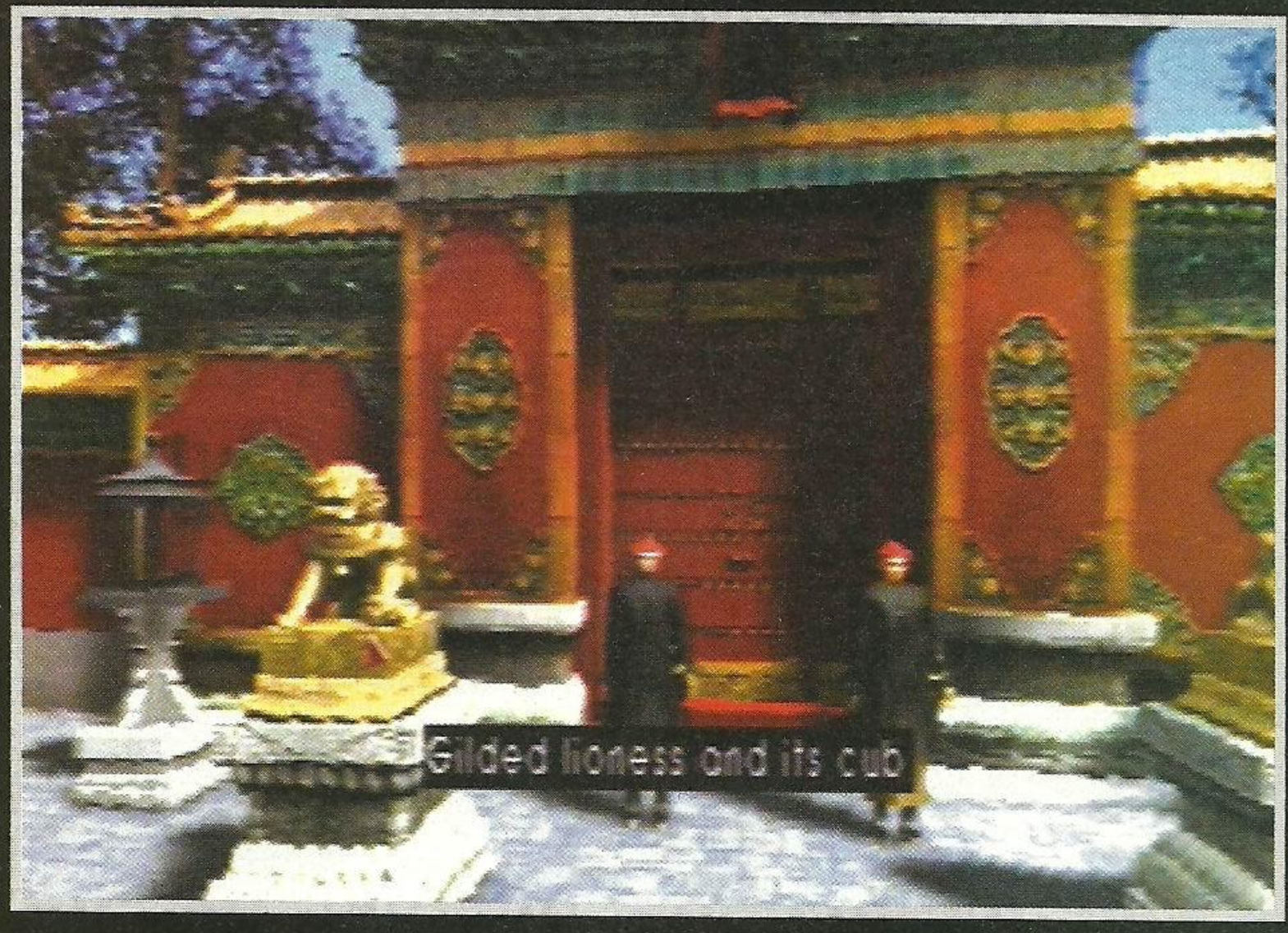
Szkoda, że tak fantastycznie prezentujące się na automatach i na DeCe wyścigi nie mają szans na przyciągnięcie uwagi posiadaczy PlayStation. Podsumowując - nieudana konwersja.

Gulash

PlayStation **4**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: Midway
Producent: in-house
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



CHINA
FORBIDDEN CITY

No i już nie potrzeba embrionów, by sklonować żywy organizm. Marzenia pisarzy science fiction spełniły się w 100%: wzięto ostatnio próbkę krwi byczka i sklonowano go bez problemu z DNA w niej zawartego.

Jeśli zastanawialiście się kiedyś nad tym, w której chwili swego życia przeżyliście największy stres - odpowiedź będzie jasna: w chwili narodzin. Okazało się bowiem, że w owym pamiętnym momencie mózg dziecka produkuje tyle substancji stresowych, działających pobudzająco na organizm, że dorosły człowiek nie przeżyłby takiej dawki w swoich naczyniach krwionośnych. Stąd też bez obaw. Drugi raz w życiu już przez to nie przejdziecie.

Ja jednak byłem blisko. Stres, frustracja - na tych uczuciach zagrali po mistrzowsku twórcy gry CHINA, produktu, który miał przede wszystkim przybliżyć graczom kulturę dawnych Chin.

No, lepiej nie mogła ta gra trafić. Uwielbiam kulturę chińską i japońską i tak straszliwie chciałem, żeby ta gra była fajna. Napisałbym o tym jak to dobrze się czymś zachwycać, że fajnie mieć hobby... Guzik. Jak mawia przysłowie: "życie jest jak wzburzone morze: im wyżej fale cię wyniosą, z tym większej wysokości spadniesz". CHINA zrypała mnie na nos. Ta gra jest słaba.

Scenariusz taki: stajesz się pełnomocnikiem cesarza Chin. Ważna pozycja na dworze. Ledwie jednak się nim stajesz, na dworze zabity zostaje jeden z ministrów. Przed śmiercią powiada, że zabił go "demon o czerwonych oczach". Rachunek jest

prosty: albo znajdziesz mordercę nim słońce zajdzie albo zostaniesz znów zwykłym urzędasem, z pięknymi wspomnieniami.

Gra się jak w każdą grę tego typu: sceneria gry jest statyczna. Poruszasz się po dworze, jakbyś oglądał serię pocztówek z Chin. Po ekranie jeździ strzałka: gdzie ją nakierujesz, tam idziesz. Można też sprawdzać przedmioty. KPW? No właśnie. Problem polega na tym, że metoda owa (jeśli nie masz myszy do PSXa) zupełnie tu nie działa. Generalnie mam wielkie zastrzeżenia do tej gry, jeśli mówić o kodzie: słaba grafika - nie tylko jakość, ale proporcje, animacje plastikowe, czas ładowania długi. Ale kierowanie kursorem za pomocą zwykłego joypada jest najzwyczajniej niemożliwe. Strzałka rozpędza się jak chce i ani myśli stanąć. Naprawdę - jest strasznie.

Chciałbym napisać coś dobrego choćby o scenariuszu. Pewnie - jak się uprzeć nie jest kompletnie denny. Nawet niezły: szkolne "4-". Poza tym w miarę jak przechodzisz grę, odpala się tryb galerii i można sobie potem spacerować po dworze, bez goniącego cię scenariusza. Heh... Ale żeby było przynajmniej na co popatrzeć.

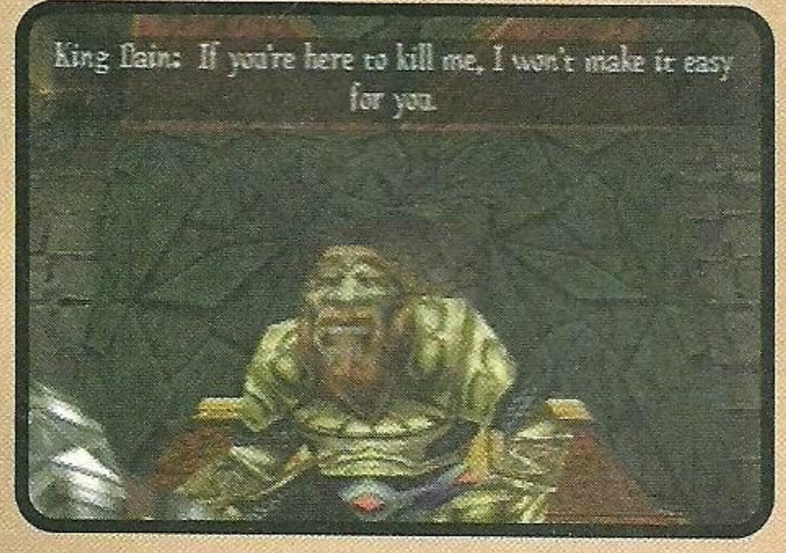
Nie ma co się rozwodzić. Przykro mi. Taki szczytny cel... Bardzo mi przykro.

Grabarz

PlayStation 4

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Canal+ multimedia
Producent: Cryo
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Ciekawostka ta pasuje do gry CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC jak ulał: kiedy trafia cię w tej grze coś szczęśliwego, możesz mieć pewność, że zapłacisz za to serią niepowodzeń i "pechów". Bo ta gra jest dla mnie jednym wielkim niepowodzeniem ludzi od sterowania i kodu.

Fakt - trudno w to uwierzyć. CRUSADERS to gra bardzo rozbudowana, ze sporymi poziomami, z kilkudziesięcioma rodzajami przeciwników, z mnóstwem broni... To miał być taki TOMB RAIDER w realiach fantasy. I niby wszystko się zgadza - jest tego co wymieniłem wyżej w bród. Problem polega tylko na tym, że kod gry jest tak obrzydliwy, że aż cuchnie z ekranu zgnilizną.

Po pierwsze - wybór broni, czarów, tarcz, przedmiotów (bo takie są kategorie ekwipunku). Trzeba wcisnąć select, wybrać kategorię, wybrać rodzaj sprzętu i selectem zamknąć. Niby proste, nie? Ale w czasie walki, gdy chcecie jednocześnie otworzyć sobie dla bezpieczeństwa napój uzdrawiający, a w międzyczasie (bo rzucacie czarami) potrzebujecie napoju odnawiającego punkty magii zaczyna się na przykład taki combos: select, krzyżyk, strzałka w prawo, select, R1 (możesz przywrócić punkty magii), a potem select, krzyżyk, strzałka w lewo, select - znów masz napój uzdrawiający pod ręką.

A co powiecie na to, że kiedy wróg rzuca w was bronią miotaną (np. siekierkami), a wy schowacie się za róg - i tak dostaniecie, mimo, że jawnie widać, że toporek z chrzęstem upadł gdzieś dalej, mijając cię o kilka metrów? A co na to, że słychać dźwięk otwieranych drzwi, nawet jeśli się nie otwierają (bo np. stoisz za blisko)? A co na to, że przez całą grę brnie się przez obrzydliwe koryto, bo ściany są niemal zawsze po obu stronach drogi? Rozumiem - większość akcji dzieje się w podziemiach, ale gdy dotarłem do lasu, który wyglądał jak wąski na szerokość szosy korytarz z wymalowanymi na zielono w ciapki ścianami zapłakałem szczerym, męskim płaczem.

Mini questy w grze są wręcz żenujące. Ech... Np. Trzeba lecieć cały poziom wstecz, żeby wziąć

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: 300
Producent: 300
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

CZASEM WYDAJE SIĘ, ŻE SKORO WYGRALIŚMY W JAKIEJŚ LOTERII TROCHĘ KASY, TO ZNACZY, ŻE MAMY SZCZĘŚCIE I NIEDŁUGO ZNÓW WYGRAMY. ALBO WYKUJEMY SIĘ JEDNEGO TEMATU NA KLASÓWKĘ, A ON AKURAT JEST - MYŚLIMY: MAMY SZCZĘŚCIE, NASTĘPNYM RAZEM ZNÓW DOPISZE. A TU FIGA. OTÓŻ JEST TO JEDNA Z PSYCHOLOGICZNYCH PUŁAPEK. OKAZUJE SIĘ, ŻE IM WYŻEJ TRAFIONY SZCZĘŚLIWY LOS W ŻYCIU, TYM MNIEJSZE SZANSE NA KOLEJNY W NAJBLIŻSZEJ PRZYSZŁOŚCI.

coś od kogoś, a potem znów wracać do końca, żeby dać to co się dostało. Np. bierze się pieniądze od kolesia, który z drugim się założył, oddaje się nowemu właścicielowi, a tamten - ni z gruchy, ni z pietruchy jest wdzięczny, jak nie wiem co i daje ci klejnot. Co to za bzdura?!

Walka. Co ten ludzik robi jak się leje! Rzuca nim: to tu, to tam. Uderza gdzieś w powietrze - przeciwnik dostaje. Uderza w przeciwnika - sam dostaje od niego. Próbujesz combosa - obraca cię nagle, bo lekko zjechała ci ręka. Próbujesz taktyki - utkniesz między przeszkodami i zatłuką cię jak psa. Wszystko "mknie" w 30 klatkach na sekundę. Widać, że wolno, a jeszcze czasem skacze!

No właśnie. Niby tyle straszliwych rzeczy. Niby sporo błędów kodu, a jednak pograć w CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC można. Bo wciąż dzieje się coś nowego, bo faktycznie mnóstwo sprzętu do wyboru i można z nim kombinować (np. do każdego przeciwnika trzeba dobrać broń). Zgodnie ze starą zasadą japońskich erpegów nie należy unikać walki: poziom trudności gry rośnie i jeśli będziesz przebiegał całe poziomy, zręcznie mijając przeciwników - w końcu, gdy nadejdzie czas nieunknionej walki - przegrasz, nie mając nawet szans. W ten prosty sposób gra staje się ciekawsza. Z czasem, gdy łapiesz wszystkie kruczki w grze zaczynasz kombinować z czarami (najpierw niewidzialność, podchodzisz, klepiesz, czar na szybkość i zwiew). No i grania mnóstwo, bo poziomy generalnie niemałe.

I jak tu teraz taką grę ocenić? Damy jej sześć. Ma spory potencjał, ale nie jest on wykorzystany. Jest kilka fajnych patentów - ale wszystko już gdzieś było. Jest parę błędów kodu, ale można je śmiesznie obracać na swoją korzyść. Reasumując nie jest to gra bardzo dobra, ale znośniutka. Takie wzorcowe, recenzenckie sześć, dla produktu, któremu mało brakuje, by się o nim głośno mówiło.

Grab

OverBlood 2

**Ciekawa przygodówka. Z pięknymi przerywnikami i... strasznie kiepską i wolną animacją.
Bo czemu miałobyt być wszystko w porządku?**

ZOB2 jest dosyć dziwnie. Bo z jednej strony gra to nietuzinkowa, ciekawa i, nie powiem, całkiem ambitna. Na drugim biegunie leży jednak straszna trudność z jaką przychodzi autorom ciekawe wprowadzenie do historii w jaką wciągnięty zostaje gracz, jej bardzo powolny bieg oraz całkowicie archaiczna grafika. Przynajmniej do pewnego stopnia.
Wyobraźcie sobie grę, której akcja ma miejsce w świecie graficznie przedstawionym w sposób bardzo zbliżony do tego z FINAL FANTASY VII. Renderowane, futurystyczne lokacje po których porusza się bohater są zrobione naprawdę bardzo dobrze i przywodzą na myśl zakątki np. Midgaru. W podobny też do Square'owego przeboju porozmieszczane są kamery. Prześlicznie wyglądają filmiki, które nie odbiegają od poziomu prezentowanego przez najlepszych. Ale w tym momencie dochodzimy do bólu. Wyglądu i animacji postaci. Są one zrobione na oko z dwudziestu-trzydziestu polygonów. Co prawda gra została zrobiona dwa lata temu, ale jej engine jest potwornie wolny i brzydki. Postacie są gwałtem zadawanym na ładnych tłach lokacji, a prędkość ich poruszania się po bardziej zaludnionych przestrzeniach jest dosłownie ślimacza. Dodatkowo, animacja skoków lub też manipulacji przedmiotami to prawdziwy koszmar. Praktycznie żadna z czynności wykonywanych przez głównego bohatera - skok (przypominający wyskok baletmistrza z prawą noga wyciągnięta do przodu i wygiętą stopą), machanie mieczem (anemiczne pochylenie ciała do przodu wraz z równie anemicznym pchnięciem kwadratowym mieczykiem), przez interakcję z otoczeniem (przypominającą gmeranie przy rozporku własnych spodni)... Ehh.
Spróbujmy więc, dla odmiany, porozmawiać o jasnych punktach. Akcja gry przenosi nas w rok 2115 do Edge City - miasta przygnębiającej przyszłości, w której cała ludzkość musi polegać na potężnej maszynerii chłodzącej, utrzymującej temperaturę na naszym globie na poziomie pozwalającym ludziom na egzystencję. Najwyraźniej autorzy sugerują, że mimo wszystko powinniśmy przysiąść trochę nad tym efektem cieplarnianym... Główny bohater trafia do Edge City przez Gwiazdką 2115 ponieważ chce wystartować w specjalnych wyścigach tu organizowanych, jednak na lotnisku zostaje wplątany w nieprzyjemną sytuację. Dość powiedzieć, że po dziewiętnastu minutach wpatrywania się w ekran monitora i brzydkie, koślawe i niedopolygonowane sylwetki bohaterów zaczyna się akcja, w której należy załatwić paru gości i uciec z terenu lotniska. Tam po chwili wdajemy się w kolejny dziesięciominutowy dialog i można zacząć grę.

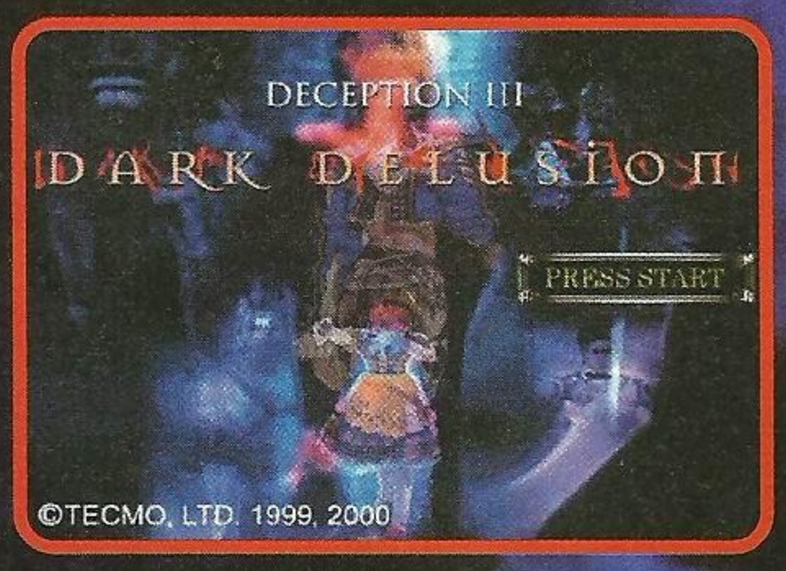
Wielkim problemem są nieinteraktywne sekwencje, w których nasz bohater uzyskuje cenne informacje. Niestety, jako że są one oparte na enginie gry, nie daje się ich przewijać. A trwają straszliwie długo. W sumie początek gry wygląda przez to jak film. A jeśli dodacie do tego tę niezbyt, oględnie ujmując, efektowną oprawę graficzną - to sami się domyślcie. Osłodą są mówione dialogi, ale to trochę za mało.
Ale już po godzinie gry zaczyna się robić bardziej sensownie. Chodzenie po lokacjach, rozmowy z ludźmi, pojawiają się okazjonalne walki (takie sobie, ale chociaż są fajne bronie)... Gra jest o tyle ambitna, że elementy walki nie są wcale na pierwszym planie - jest naprawdę sporo zwiedzania, rozmawiania i kombinowania, są dodatkowe postacie (na drugiej płycie). Ale cała gra jest nieestetyczna. Co jakiś czas myślisz co by tu dalej zrobić, z kim porozmawiać i nagle znowu dostrzegasz straszliwie kiepski model postaci. Nie zaliczyłbym tego na plus. Jeżeli lubicie nowe i stosunkowo świeże rzeczy - może się wam spodobać. Ale musicie umieć przymykać oczy na niedociągnięcia. I to spore.

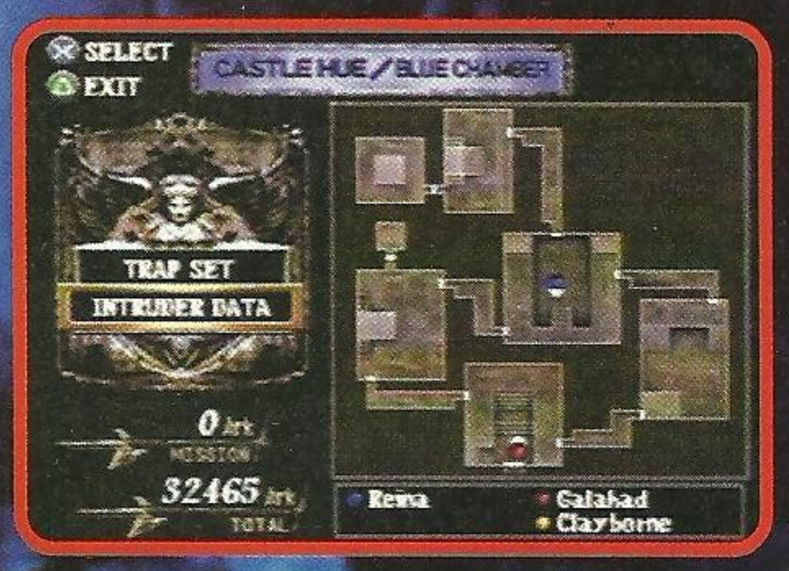
Banan

PlayStation **6**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Take 2
Producent: Riverhill Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





DECEPTION III
DARK DELUSION

Strudzeni zgłębianiem pełnych niebezpieczeństw zamków, lochów i jaskiń gracze mają swoją ostoję w serii DECEPTION, firmowanej przez znaną z gier logicznych firmę Tecmo.

Bo sami powiedzcie. Czy nie jest czasem przyjemniej dla odmiany zasiąść głęboko w fotelu i cichutko chichotać, patrząc jak na teren twojego zamku wdziera się czterech śmiałków i po dziesięciu minutach z radością skonstatować, że Gemini została zmiażdżona elektrycznym młotem Thora, zwłoki Dustina leżą gdzieś pomiędzy odłamkami skruszonego na skutek spadku z dużej wysokości głazu, Rutger leży spalony prądem w strumyku, a Heisling właśnie skonał po tym jak niewinny z pozoru kawałek podłogi wystrzelił go prosto na wielką piłę tarczową? Oczywiście, że jest. I to wszystko twoja robota.

Pomimo, że DECEPTION III jest malutkim kroczkiem naprzód w stosunku do części drugiej (recenzja w N+13), to grze nie można odmówić czynnika odkurzacza. Wciąga razem z fotelem. Choć z niesmakiem patrzę jak w stosunkowo krótkich odstępach czasu powstają kolejne części gry, bazujące na tym samym engine, mają te same zasady, zmieniona jest w nich tylko fabuła i nie mogę oprzeć się wtedy wrażeniu, że ktoś tam, daleko w kraju gdzie ludzie chodzą do góry nogami, chce z nas po prostu wydusić trochę kasy.

Formuła gry jest dobra. Sterujemy sobie dziewczyną w niezbyt ładnym środowisku 3D (jest niemal takie samo jak w DECEPTION II, a już wtedy nie było najlepiej), zastawiamy pułapki w komnatach różnych zamków lub innych posiadłości i próbujemy uśmiercić przybywających w złych zamiarach śmiałków. Żadnej walki wręcz - do tego dążą zwykle napastnicy. My natomiast z gracją przed nimi uciekamy i w odpowiednich momentach aktywujemy zastawione pułapki. Te zaś są najróżniejszych rodzajów. Są trzy klasy podziału - pułapki montowane na ścianach, na suficie i w podłodze. Do pierwszej grupy zaliczyć należy wysuwające się z boków bloki kamienne gniotące, nabijające lub odpychające przechodniów, wypuszczane strzały, piły tarczowe itd., oraz ściany magnetyczne (przyciągające delikwentów). Grupa druga to głazy (nabijane kolcami, płonące, zamrażające, toczące się itd.), wahadła (wahadła, młoty itd.) oraz wazy (spadają na głowę delikwentowi i oślepiają go powodując, że idzie przed siebie, takie, które wybuchają i powodują, że zaczyna gonić bohaterkę, przez co łatwo go wmanewrować na inne pułapki, takie, które czynią go łatwopalnym i podatnym na ataki bazujące na ogniu itd.). Wreszcie trzecia grupa to wyrzutnie (wyrzucające gościa na wybrane przez nas pole i ułatwiające dalsze molestowanie), sidła (szczęki zatrzymujące gościa na dłuższą lub krótszą chwilę - oczywiście występują w różnych odmianach) oraz podłogi wciągające (działają jak odkurzacz na jakiś czas więżące wszystkich w pobliżu) oraz bomby, pręty energetyzujące (ustawione w wodzie przynoszą ciekawe skutki). Oprócz tego są też specjalne pułapki w pomieszczeniach, z których można korzystać (są dosyć różne i często bardzo efektywne i efektowne) oraz pułapki specjalne (m.in. skórka od banana). Odpowiednie korzystanie z owych dobrodziejstw, tworzenie z nich łańcuchów (gość wchodzi do wody - aktywujesz prąd, kiedy podryguje w miejscu spychasz go ścianą piętro niżej, gdzie klapa w podłodze wrzuca go na stojącą sobie piłę tarczową). Ograniczenia są tylko dwa. Jedno takie, że w każdym pomieszczeniu można ustawić tylko po jednej pułapce danego rodzaju (sufit, podłoga, ściana). Drugim jest wasza wyobraźnia. Oprócz innej fabuły, w grze wprowadzono też (oprócz standardowego story z różnymi zakończeniami do wyboru) dwa tryby - przydatny dla nowicjuszy tutorial, który zaznajamia z tajnikami gry oraz expert (tu już mamy trudne zadania).

W sumie ciekawy komplet. Drugą większą zmianą jest możliwość konstruowania własnych pułapek. Rzeczywiście można wykazać się inwencją i korzystając ze zdobywanych w trakcie misji elementów skombinować parę fajnych urządzeń. Ale w grze i tak potrzebne jest jakieś dziesięć procent. Co nie zmienia faktu, że bardziej zawzięci gracze, którym DECEPTION III przypadnie do gustu, będą zadowoleni.

Podsumowując powiem tak. DECEPTION to fajna gra. Ale nie powiem, żeby od czasu poprzedniczki specjalnie się zmieniła.

A jak to niektórzy mawiają - kto nie idzie do przodu ten się cofa.

Banan

we think so, dude ;)

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Tecmo
Producent: Tecmo
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

ALUNDRA 2

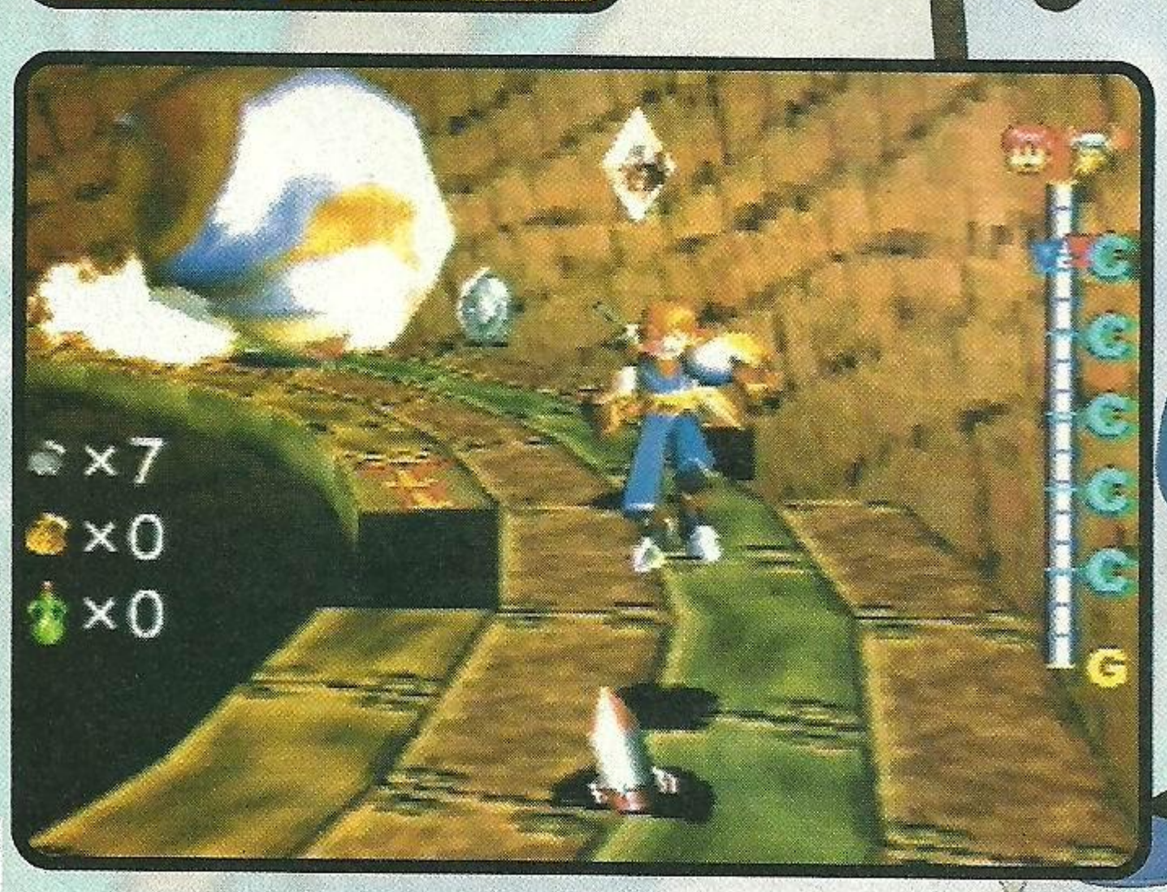
ALUNDRA 2 to jeden z niewielu przedstawicieli action rpg na PSX'a. Połączenie dobrej grafiki 3D, ciekawego scenariusza oraz zaimplementowanie wielu mini-gier może zaowocować tylko jednym... Ubytkiem w portfelu gracza.

Minęły już dwa lata od czasu kiedy ukazała się ALUNDRA. Gracze przyzwyczajeni do ówczesnych standardów wybaczyli wiele niedociągnięć graficznych temu tytułowi. Teraz nadchodzi sequel z całkowicie przeorganizowanym środowiskiem graficznym. Na szczęście idea i rdzeń gry pozostały te same. Nadal mamy do czynienia z mieszanką prostej platformówki i rpg-a. Szczerze powiem, że po serii męczących walk z podziałem na tury, z entuzjazmem przyjąłem wszystkie real-time'owe potyczki. Co prawda takie pojedynki wykluczają stosowanie taktyk i zdobywanie doświadczenia w klasycznym tego słowa znaczeniu, ale za to akcja jest wartka, a sama gra ma tempo i jest ciekawa. Założę się, że niejeden z was nawet przy dobrych erpegowych tytułach klął czekając na doczytanie kolejnej walki. Tutaj takich sytuacji nie ma. Natomiast jest wiele innych - bardzo ciekawych. Bohaterem jest młody chłopak imieniem Flint. Dzieciak jest zażartym wrogiem piratów, a jego historia życiowa osnuta jest tajemnicą (choć i ta się z czasem wyjaśnia). Fabuła budowana jest wraz z postępami scenariusza. Ten ostatni należy do ciekawszych - nie dość, że jest profesjonalnie napisany, to do tego miejscami - bardzo dowcipny. Oprócz zwiedzania kolejnych lokacji i pokonywania bossów, w lochach czai się wiele zagadek logicznych. Trzeba odpowiednio ułożyć kamienie aby się dostać na odległą półkę, wykombinować jak przesunąć dźwignie równocześnie czy też rozszyfrować różne przesłanki umieszczone na znakach. Bardzo ciekawym elementem są mini-gry. Większość z nich nie jest dostępna graczowi w każdej chwili, a są po prostu łącznikiem między etapami. Ucieczka a'la Crash Bandicoot przed turlającym się Minotaurem czy szaleńczy zjazd kopalnianym wagonikiem to najlepsze przykłady. Czasem za zabicie potworów otrzymuje się lotki, które można wykorzystać w jednej z lokacji. Wysiłki niedoszłego lotkarza są oceniane, i jeśli delikwent się sprawi-otrzymuje nagrodę. Ta gierka jest bardzo ważna, gdyż dzięki celnemu oku można wejść w posiadanie większości czarów. Rozwój bohatera został potraktowany zupełnie inaczej niż w większości rpg. Nie ma punktów doświadczenia ani kolejnych poziomów. Siła ataku i obrony zależy od broni, którą się posiada (sześć stopni), a energia życiowa rośnie wraz ze zdobywanie specjalnych serduszek. W stosunku do pierwszej części pojawił się nowy element. Są nim combosy. Nasz bohater nie potrafi ich wykonywać od razu, jednak po zebraniu odpowiedniej ilości puzzli tajemniczy Lord nauczy nas kolejnych ciosów. Cała ta otoczka powoduje, że graczowi zależy na jak najdokładniejszym zwiedzaniu lokacji ze względu na przedmioty porozkładane w skrzyniach, gdyż to one będą decydowały o skuteczności naszego bohatera.

Grafika w grze jest wyjątkowo nierówna. Miejscami zachwyca ilością i jakością detali, lecz z drugiej strony - niektóre ujęcia i lokacje wyglądają koszmarnie. Generalnie jednak pełne środowisko 3D można uznać za udane. Odwieczny problem sytuowania kamery rozwiązano w bardzo prosty sposób - oddając pełną kontrolę nad nią w ręce gracza. Takie rozwiązanie wydaje się sprawdzać, gdyż ujęcie i kąt są zawsze takie, jak życzy sobie tego użytkownik pada. W tle przygrywa muzyczka, która jest klimatyczna i nienachalnie skomponowana. W scenkach przerywnikowych postacie gaworzą bardzo profesjonalnie - brawa dla aktorów. Parę zarzutów miałbym do samego sterowania bohaterem. Pod oddzielnymi klawiszami przyporządkowane są atak, skok, bieg, przycisk akcji, używanie kieszeni i ustawienia kieszeni. Przez dobrą godzinę trzeba się przyzwyczajać do standardowego ustawienia, którego zresztą nie polecam. W pewnym momencie nie wytrzymałem i skonfigurowałem kotroler po swojemu.

ALUNDRA 2 bardzo miło mnie zaskoczyła. Jednak nie spodziewajcie się miłości od pierwszego wejrzenia. Przy grze trzeba spędzić co najmniej pięć godzin, aby być pewnym dobrze zainwestowanych pieniędzy. Żaden erpegofil nie powinien wahać się ani minuty.

Brat



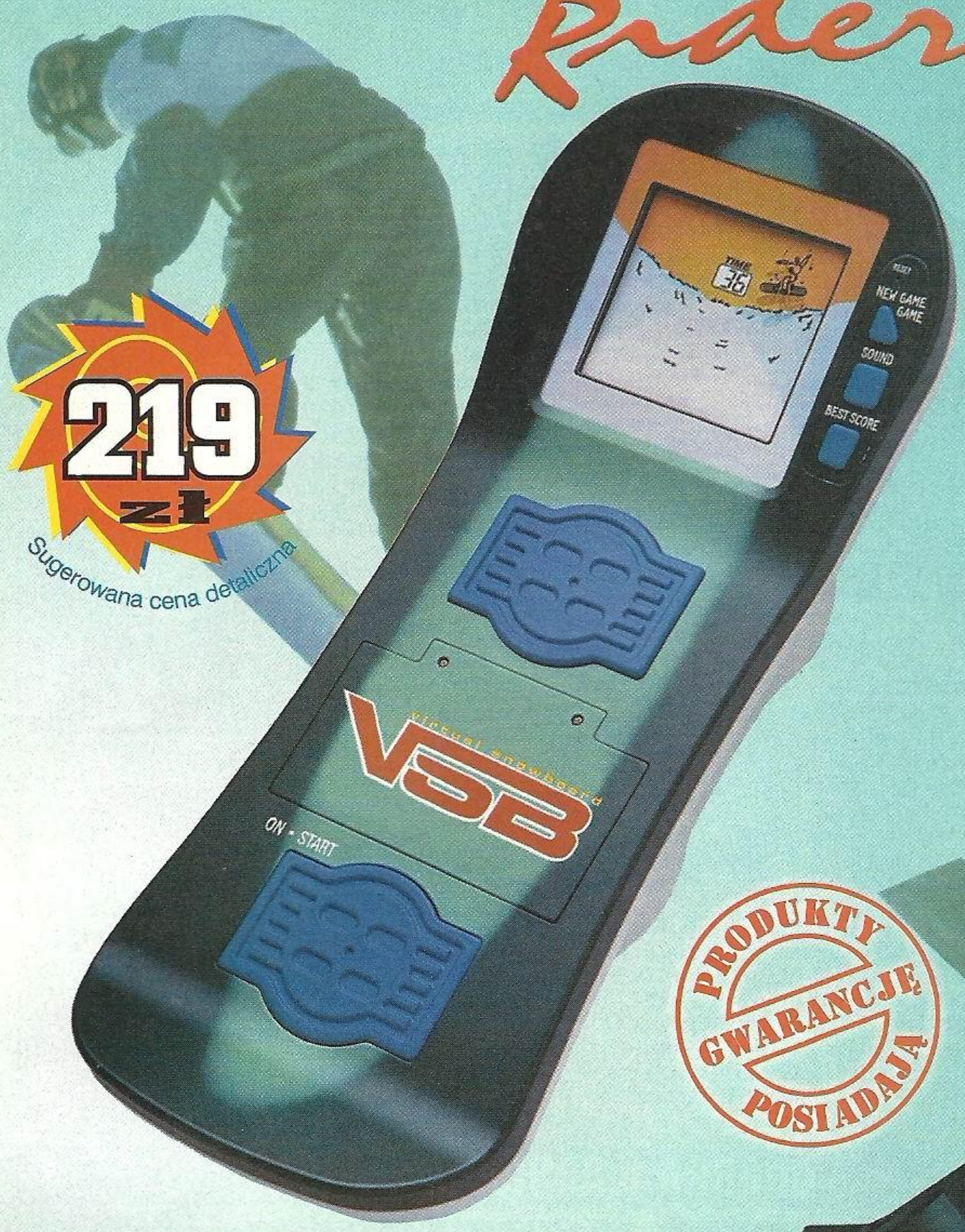
PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Activision
Producent: Contrail
Liczba Graczy: 1
Termin: Kwiecien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

RADICA: gry na każdą kieszeń!!!

RADICA: Rider



Nowość

- Najnowszy i najwierniejszy symulator na rynku
- Grasz stojąc na desce
- Niespotykany realizm gry
- Wbudowany sensor ruchu reagujący na wszelkie wychyły deski
- Duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- Doskonała oprawa myzyczna i dźwiękowa
- Trzy tryby grania (slalom, triki, half-pipe)
- Przykładowe triki: Flip, Stalefish, Rodeo Fish, 180°, 360° to Stalefish
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Wymiary 70 x 30 x 10 cm

219 zł

Sugerowana cena detaliczna

PRODUKTY GWARANCJĘ POSIADAJĄ

STEALTH ASSAULT

- Najnowszy i najwierniejszy symulator „niewidzialnego" myśliwca F117A
- Niespotykany realizm gry. Gra się przykładając do oczu jak lornetkę.
- Duży i czytelny podświetlany wyświetlacz ciekłokrystaliczny umożliwiający grę również w nocy
- Czujniki wychyłowe do kierowania samolotem (VMS)
- System wczesnego wykrywania wrogich jednostek
- Opcja wyboru broni
- Wiele rozbudowanych poziomów gry
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Baterie w zestawie
- Wymiary 34 x 23 x 10 cm

VMS VIRTUAL MOTION SENSOR

109 zł

Sugerowana cena detaliczna

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów RADICA:

Manta

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).

POCKET

Siemka! Na GameBoya wychodzą takie tony nowości, że nie nadążamy z opisywaniem. W związku z tym wprowadzamy Czarny Kącik - o tam, z prawej - gdzie będziemy przestrzegać. I tyle - do następnego!

news - news - news - news - news - news

■ PRO DARTS może nie zachwyca pomysłowością, ale jest kolejną grą typu: "trudno uwierzyć, że to tak wciąga". Jest to mianowicie symulacja gry w lotki. Mimo średniej jakości grafiki, system gry, celowanie, tryby rozgrywek i dość złożone charakterystyki zawodników jakich mamy do wyboru stawiają tę grę na półce z dobrymi, nieźle przygotowanymi gierkami.

■ ARMADA F/X RACERS to przeniesienie Armady z Dreamcasta na Pana Kolorowego. Całość ma być wyścigiem futurystycznym i - co oczywiste - odbiegać graficznie (ale ponoć miodnością nie!) od pierwowzoru. Sześć ras do wyboru, kilka statków i zabawa w wyścigi na różnych planetach. Reszta toczy się naturalną koleją: nowe bronie, niesportowa zabawa... Kwiecień.

■ Będzie nowy BOMBERMAN na GBC. W skład tej superprodukcji wchodzić mają dwie gry: BOMBERMAN MAX BLUE: CHAMPION oraz BOMBERMAN MAX RED: CHALLENGER. Poprawiona grafika, tryb przygodowy, klasyczne bombermanowe plansze. A do tego sekrety otwierane za pomocą pilota telewizyjnego! Ciekawostka, nie? Pilnujemy tego tytułu.

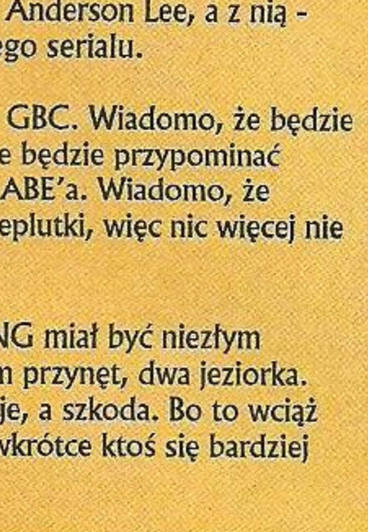
■ Ubi Soft wykupił prawa do produkcji gier na podstawie amerykańskiego telewizyjnego show akcji pt. VIP. W ich pierwszych produkcjach na GBC i GB Advance wystąpić ma Pamela Anderson Lee, a z nią - reszta wspaniałych gwiazd tego serialu.

■ HEART OF DARKNESS na GBC. Wiadomo, że będzie troszkę filmików, wiadomo, że będzie przypominać trochę PRINCE OF PERSIA i ABE'a. Wiadomo, że będzie. Newsik jest jeszcze cieplutki, więc nic więcej nie jest pewne.

■ BLACK BASS LURE FISHING miał być niezłym "wędkarzem" na GBC. Osiem przynęt, dwa jeziorka. Niestety - zbiera słabe recenzje, a szkoda. Bo to wciąż niezamieszkała półka. Może wkrótce ktoś się bardziej postara.

■ GAME BOY lepszy od PLAYSTATION 2! Tak uważają developerzy z Japonii, chwaląc przystawkę umożliwiającą GBC połączenie z telefonem komórkowym. GBA ma mieć tę możliwość od razu. Developerzy mówią, że PS2 ma tylko lepszą grafikę, a moduł łączący z telefonem da Game Boyom zupełnie nową jakość zabawy. Acha: wszystko to na razie tylko w Japonii. Nie wiadomo jeszcze, czy ów trend przedostanie się do USA.

■ Cybiko Wireless Intertainment System ma być amerykańską odpowiedzią na GBA. Wyjdzie nieco wcześniej i będzie miał nieco gorszą grafikę niż GBA, ale zawierać będzie nadajnik umożliwiający pogawędki z użytkownikami CWIS w okolicy, klawiaturkę, możliwość odtwarzania plików MP3, gierki. Całość za 159 dolców. Zobaczymy, zobaczymy: Nintendo to nie byle kto.



■ Jesienią wyjdzie na GBC ALONE IN THE DARK. Edward Carnby znów w akcji - tym razem tropi zabójców swojego przyjaciela. Akcje nie z tej Ziemi. Zabójcy zresztą też. Mało wiadomo. Czekamy.

■ FERRET TALE: DEAR MY FERRET to kolejny klon Tamagotchi. Tym razem opiekujemy się w domku łasiczką i szkolimy ją do wyścigów łasiczek (bo w tej grze pewnie cały świat pasjonuje się łasiczkami). Autorzy ostrzegają, że ta gra niejednym nas zaskoczy. Hmmm... Czyżby nasze Game Boye miały same pełzać po domu i znaczyć teren? Zobaczymy.

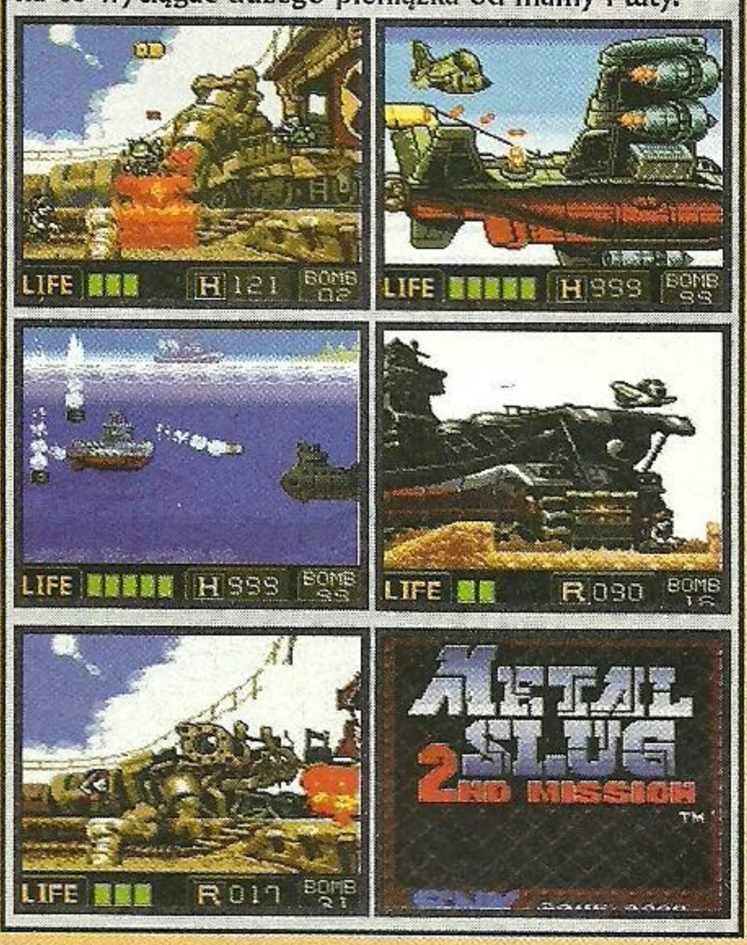
■ Nowe detale o Game Boy Advance: ma mieć 6 przycisków akcji, start i select. Ma być kompatybilny z nową konsolą Nintendo - Dolphin. Ma mieć odbiornik fal radiowych i dawać możliwość uczestnictwa bez kabla w orgiach gier internetowych. Ojejejej... coraz lepiej, coraz lepiej.

■ ELVIS PRESLEY VS MICHAEL JACKSON. Tak, tak. Nie mylicie się: dwie wielkie supergwiazdy stanąć mają w szranki na ekraniku naszych Game Boyów. Wiadomo niewiele: techniki łączone w combosy i nawet ciosy kończące, dwie podstawowe postacie i kilka ukrytych. Wszystko zaś w niebywałej wręcz oprawie graficznej (ponad 4000 barw na raz na statycznych screenach i 1000 w ruchu). Całość korzysta z engine'a STREET FIGHTERA. Heh... Zawsze wiedzieliśmy, że Elvis nie bez kozery wymiata tak kolanami. A Michael? Sami wiecie... Zresztą najpopularniejsze stancje naszych ulubionych piosenkarzy mają zostać przeniesione do tej gry. Są pierwsze screeny.

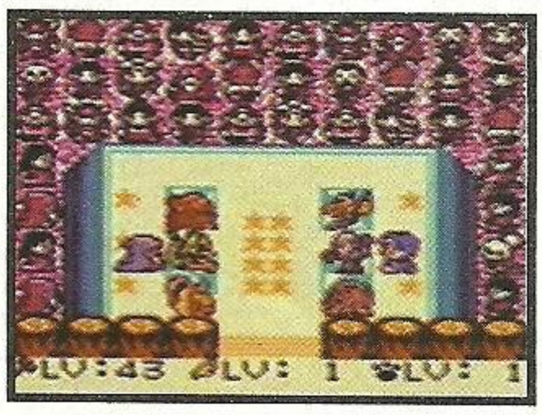
w przygotowaniu

METAL SLUG: 2nd mission

To się musiało tak skończyć: METAL SLUG: 2ND MISSION nadciąga na NeoGeo Pocket! Ma być: ładniejszy, dłuższy, z większą ilością broni, nowymi pojazdami (do czołgów i samolotów dochodzi łódź podwodna), misjami nocnymi...
Screeny rzeczywiście zapowiadają rewelację. Warto napomknąć, że gra ma obsługiwać kabel NGPC i będzie można grać we dwie osoby po tej samej stronie: pomagać sobie, osłaniać się - git! Po co my to piszemy: pierwszy SLUG to bezdyskusyjna rewelka. Każdy kto ma NGPC w tym kraju już wie na co wyciągać dużego pieniążka od mamy i taty.



DRAGON WARRIOR MONSTERS



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Eidos

OCENA
9/10

Hit miesiąca. Bez dwóch zdań. Ci, którzy śledzą uważnie nasze zapowiedzi w tej rubryce spodziewali się, że DRAGON WARRIOR MONSTERS może zarządzić. Miała to być odpowiedź Eidosu na japońskiego POKEMONa. Krótko: jest odpowiedź. Jest rewelka. Wiele podobieństw do POKEMONa, ale i wiele różnic. Fabuła jest znacznie ciekawsza: świat nie żyje tu tylko po to, by hodować potworki - ma swoje problemy i inne radości. Tak więc poza tym, że masz hodować i szkolić swoje dziwaczne zwierzątka, realizujesz się jako: gladiator, ratownik księżniczek z łap smoków i nade wszystko poszukiwacz swojej porwanej siostry. Bo od tego zaczyna się cała gra.

Zarówno system walki, jak i metody hodowli do złudzenia przypominają POKEMONa. Jednakowoż jest kilka różnic: źle traktowane zwierzaczki uciekają, wszystkie twoje chowańce biegną za tobą, kiedy poruszasz się po planszach (fajnie to wygląda) oraz fakt, że można składać kombosy kilku zwierząt na raz. To tylko niektóre różnice. Generalnie jestem zdania, że MW jest lepszą rozrywką dla Europejczyka niż POKEMON. To zaś przede wszystkim ze względu na fakt, że znacznie ciekawszy jest tu scenariusz i spotykane postacie. Polecam miłośnikom długich, strategicznych gierek. "Dziewiona" za miód. **[Pocketto]**

CzArNy KąCiK PoCkEt

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

■ **YODA STORIES** (GBC): Duch Midasa-Lucasa opuścił ten tytuł. Gra, choć w świecie Gwiezdnych Wojen - ewidentnie słaba. Siedzi sterowanie, scenariusz i oprawa graficzna. [2/10]

■ **VIGILANTE 8** (GBC): Żadna przyjemność - sterowanie do bańki. Grafika słaba. Pomyślcie sami: skoro klawiszem A dodaje się gazu, a B strzela, to nie sposób grać kciukiem. Bronie jakby nie z tej bajki. Zupełnie nie przemyślana gra. [3/10]

■ **KNOCKOUT KINGS** (GBC): Absolutne zero miodności. Gra losowa: wielkie głowy, małe rączki. Nie widać co się dzieje. Pomyłka. Ocena za grafikę. [3/10]

■ **WCW MAYHEM** (GBC): Prawie dobrze. Niestety gra niczym nie przyciąga: zawodnicy nieznani, ciosów mało, tryby surowe jak wokal Czarka Pazury. [4/10]

■ **TEST DRIVE OFF ROAD** (GBC): Gra zbyt krótka i nużąca za razem. Absolutnie nic ciekawego. Możliwość rozbudowy samochodów nie wnosi żadnej różnicy do stylu jazdy. Prawie na granicy gry wartej uwagi. Niestety. [4/10]

■ **BASEBALL STARS COLOR** (NGPC): Symulatorek baseballu. Niestety - menu zupełnie niezrozumiałe, a gra niemal losowa. Wszystko zbyt krótkie - mało opcji gry. Produkcja tylko dla zagorzałych fanów baseballu. [5/10]

RAYMAN

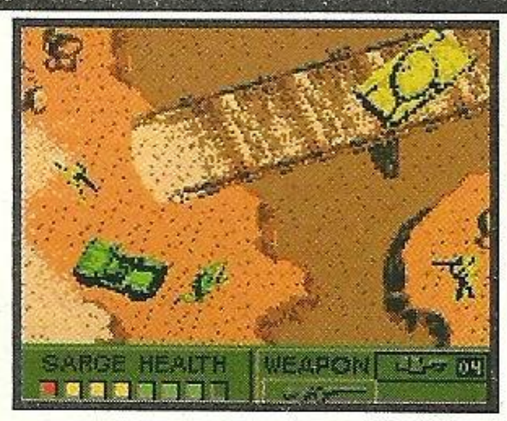
KONSOLA GameBoy

WYDAWCA UBI Soft

OCENA 7/10

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem RAYMANa na GBC, pomyślałem, że od tej gry, pod względem grafiki nie można już niczego wymagać. Cudowne, renderowane intro, eleganckie tła, płynna animacja... Dosłownie: nie miałem pojęcia co tu jeszcze można poprawić. Cały RAYMAN to rzecz jasna platformerek 2D. Ganiasz po wielowarstwowych poziomach - trzeba tu dodać zaprojektowanych ciekawie, sprytnie: dających wiele rozrywki. Skaczesz, zbierasz punkty, kombinujesz. Wiadomo. Miedzy poziomami eleganckie wstawki graficzne. Całość - jak na grę na konsolkę ręczną ma niebagatelną objętość bajtów - niestety większość polazła w grafikę. Co można Raymanowi na upartego zarzucić? Powolność. Nie jest to może bardzo wolna gra, ale zbyt wolna, by wyglądało to wszystko naturalnie. Drugą wadą jest jej prostota. Może i jest to gra dla dzieci starszych, ale mnie podobała się tak bardzo, że połowę przelazłem zanim zdążyłem nabrać jakiejkolwiek frustracji. A może to za dobra gra? Pierwszy rzetelny platformer na GBC od jakiegoś czasu. Warto zarzucić gotówką. **[Pocketto]**

ARMY MEN



KONSOLA GameBoy

WYDAWCA 3DO

OCENA 7/10

ARMY MEN, to konwersja hitu z Playstation. Wcielasz się w plastikowego żołnierzyka i huzia na wojnę. Fakt - grafika nie jest najbogatsza i postacie są dość małe (na ekranie wielkości łebka od zapałki), ale za to spore są poziomy, ciekawe misje i całkiem przyjemnie się gra.

Na wojnie jak to na wojnie: każą wybijać wroga do nogi, każą transport przechwycić, każą niszczyć radiostacje, infiltrować teren za pomocą pojazdu bojowego, albo sterroryzować cały obóz wroga sprytnymi wybiegami. Wszystko w ARMY MEN znajdziecie. W jakiej kategorii gra się plasuje? Sądzę, że najbliżej jej do zręcznościówki-skradanki. Może nie dla najmłodszych graczy. Element strategii też się znajdzie.

Jeszcze jedno. Mimo, że to zręcznościówka - raczej nie dla niecierpliwych. Czasem lepiej obejść pozycję wroga dookoła, niż przeć przed siebie metodą "Rambo". Grafika niczego sobie - widok z góry nadaje się idealnie.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z ciekawą pozycją dla odrobinę mniej młodszych graczy. **[Pocketto]**

F1 RACING

KONSOLA GameBoy

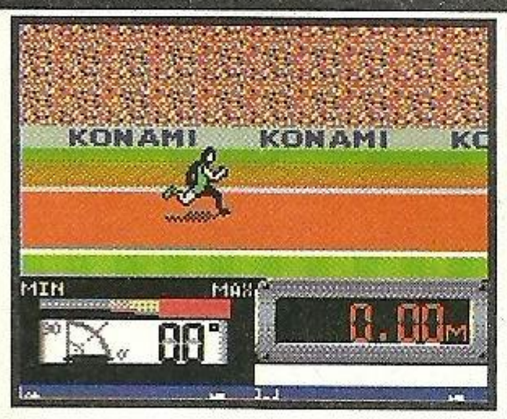
WYDAWCA UBI Soft

OCENA 6/10

F1 RACING była grą, na którą czekaliśmy. Miała olśnić grafiką, grywalnością i pomysłami. Gdy wreszcie cart z F1 zagnieździł się w mojej konsolce i mam za sobą kilka godzin gry mogę powiedzieć, że spodziewałem się chyba czegoś lepszego. Jest renderowane intro, jest ładne menu, są ciekawe tryby. Na przykład misje: "w połowie wyścigu, ktoś tam zaproponował ci kasę jeśli nie dasz się już wyprzedzić - wytrzymaj dwa okrążenia i nie daj się nikomu wyprzedzić" i akcja przenosi się na tor, gdzie już dawno jedziesz, a teraz masz wytrzymać te dwa kółka.

Jest w F1 do wyboru 11 sławnych zawodników z 11 różnych stajni samochodowych i nieco pomysłów na grę. Tylko niestety - grafika toru i samej jazdy, to najsłabsze ogniwo w tym łańcuchu. Steruje się bardzo ciężko, tory są nudne i brzydkie. Tak jakby nic się nie zmieniło w temacie wyścigów od czasu czarno-białego Game Boya. Nie jestem zadowolony. I polecam tylko wielkim miłośnikom formuły pierwszej. **[Pocketto]**

Int. TRACK & FIELD



KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Konami

OCENA 7/10

Jeszcze u nas w nowym kąciku nie było o żadnej letniej olimpiadzie. Okazja więc podwójna, bo po wtóre firma Konami, wypuszczając na Game Boya Color grę pod tytułem INTERNATIONAL TRACK & FIELD odwaliła kawał niezłej roboty.

Do wyboru następujące dyscypliny: biegi na 100, 400 i 1500 metrów, skok w dal, skok wzwyż, pchnięcie kulą, rzut dyskiem, rzut oszczepem, bieg na 110 metrów przez płotki, skok o tyczce... Tak, tak, aż dziesięć konkurencji! Zasady stare jak świat: kto szybciej nawala w klawisze, szybciej biegnie. Kto precyzyjniej wyznaczy kąt natarcia klawiszami kierunku - skoczy/pchnie kulą dalej. Fajowe jest to, że konkurencji jest sporo, tryb treningowy, mistrzostw i sparringów. Dyscypliny różnią się od siebie. Gra nie jest zbyt prosta. Co to wszystko znaczy? Ano to, że w IT&F można grać długo i się nie nudzić - wciąż się w czymś możesz doskonalić. To chyba aktualnie najlepsza sportowa propozycja na "kieszonsolki". **[Pocketto]**

DAFFY DUCK Fowl Play

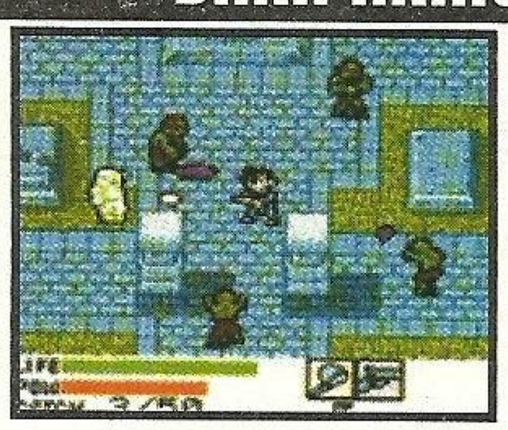
KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Infogrames

OCENA 7/10

DAFFY DUCK FOWL PLAY nie był nigdy niczyim faworytem. Ot - wyszła sobie zręcznosciówka w świecie kreskówek "Warnera". Żadne novum niby. A okazuje się, że DDFP jest grą ciekawą, różnorodną, barwną i dla dzieci. Ciekawą i różnorodną, bo koderzy naprawdę postarali się, by animowane postacie wyglądały atrakcyjnie: prosto, ale i elegancko. Powinienem tu dodać, że owych postaci spotkacie w całej grze mnóstwo. Właściwie po kilka różnych rodzajów na każdym poziomie. Większość to niestety wasi przeciwnicy. Misje generalnie polegają na pokonywaniu poziomu (idąc w prawo) i neutralizowaniu przeciwników. Są jednak misje urozmaicające: na lodowym poziomie ślizgawka, pływanie w jeziorze, czy misja spadania w przepaść tak, by nie zawadzić o żadną półkę skalną. DDFP zdecydowanie brak konkurencji (poza RAYMANEM) w dziedzinie platformerów dla dzieci. DAFFY jest jednakże znacznie od RAYMANa prostszy i o wiele śmieszniejszy. Stąd ta wysoka ocena. Acha - wytrawni gracze mogą się nieco zawieść - ta gra nie jest trudna. Jest średnia. Dla dojrzaluchów za prosta. **[Pocketto]**

DARK ARMS



KONSOLA NeoGeo

WYDAWCA SNK

OCENA 7/10

Problem polega na tym, że w naszym kraju DARK ARMS nie ma w ogóle konkurencji. Jest to mianowicie mroczny, japoński erpeg, którego akcja toczy się w świecie intensywnie nawiedzanym przez istoty mroku, w którym to świecie istnieją odmiany magicznych, żywych broni. Generalnie chodzi zaś o to, by: uwalniać świat od złych duchów (grasz jako łowca upiorów) i hodować swoją broń karmiąc ją duszami pokonanych. Broni jest kilkanaście rodzajów, można bowiem zawsze wybrać czy chce się, by małe szczypce, odpowiednio podkarmione ewoluowały w przerastającą ramię mackę, czy wykorzystać ich potencjał do stworzenia czegoś innego.

Całość tchnie erpegowym "japonizmem" - np. wyewoluowane ramiona rosną do wielkości wręcz monstrualnych! Większych od ludzika na ekranie! W końcu więc ciągnie on ze sobą plątaninę mięśni i ścięgien, która jest przepotężną jakąś bronią. Scenariuszowo gra wciąga, ale bez przesady. Graficznie na dobrym poziomie, muzycznie także. Grania na parę dobrych godzin. Dla posiadaczy NGP w Polsce to dobry nabytek. **[Pocketto]**

ALUNDRA 2

ALUNDRA 2 TO KAWAŁ TRUDNEGO ZRĘCZNOŚCIOWEGO RPG. PRZYGOTUJ SIĘ NA DŁUGIE GODZINY SKAKANIA I MYŚLENIA. TXT: BRAT

FLINT I PIRACI

Idź do przodu i ukończ prosty tutorial. Po drodze znajdź klucz i skorzystaj z niego przy zamkniętych drzwiach. Gdy znajdziesz się na mostku walnij przycisk aby otworzyły się drzwi. Wyjdź na zewnątrz i znajdź pokój kapitana z książką do save'owania. W pomieszczeniu przed nim jeśli rozwalisz wszystkich wrogów będziesz mógł wziąć ziele ze skrzyni. Zapisz stan gry i wracaj na mostek. Obejrzyj scenę i zmierz się z pierwszym bossem. Walka nie jest trudna, więc powinieneś się szybko uwinąć. Czeka cię jeszcze seria walk na zewnątrz statku. Potem obejrzyj długą scenkę.

PACO VILLAGE

Obudzisz się na plaży i zostaniesz zabrany do pobliskiej wioski. Wstań i porozmawiaj z domownikami. Przybędzie starzec, z nim także zamień słówko. Niebawem powinna przybyć Alexia, córka więzionego króla. W rogu chaty znajduje się skarbonka, rozbij ją. Wyjdź i zwiedź całą wioskę, odwiedź poszczególne domostwa i zrób zakupy w sklepie (naturalnie jeśli masz gotówkę). Wróć do domu i pogadaj z Alexią. Wyjdź z miasta.

KINDRA FOREST

Idź przed siebie i wyjmij dwie rośliny ze skrzyń. Gdy dotrzesz do półki, użyj małej skrzynki aby dostać się na górę. Teraz skręć w prawo i wejdź do małego zagajnika. Porozmawiaj z człowiekiem, a w zamian za roślinę otrzymasz kompas. Wyjdź i podejdź do wielkich głazów. Ten prawy przesuń do przodu. Nie wchodź na mostek tylko idź dalej. Aby skorzystać z poruszającej się platformy musisz zabić wszystkie potwory w pobliżu. W następnej lokacji jest ukryta ścieżka ze skrzynią (100G). Potem czeka cię jeszcze jedno przesuwanie kamieni. Teraz porozmawiaj ze strażnikiem aby cię przepuścił.

MT. SPARROWHAWK

Porozmawiaj z Alexią i podejdźcie do wraku statku. Wejdź do środka i udaj się na górę. Zapisz grę i pogadaj z Alexią. Obejrzyj scenę i przeskocz na gałąź. Na niej musisz odpierać ataki i przedostać się do dziupli. Na dole obejrzyj scenkę i poznaj czarnoksiężnika Mephisto oraz jego kota. Gdy pokonasz zwierzę, porozmawiaj z Alexią i wracaj do Paco.

PACO VILLAGE (ponownie)

Po obejrzeniu bombardowania wejdź do wioski i porozmawiaj ze wszystkimi. Niestety mieszkańcy nie są zbyt uszczęśliwieni obrotem spraw i za wszystko obwiniają ciebie. Skruszony opuść to niegościnne miejsce. Na mapie powinna pojawić się nowa lokacja.

TORTUGA BEACH

Gdy dotrzesz do posągu w kształcie węża, możesz go rozwalić mieczem. W jednej z lokacji zobaczysz wielki głaz blokujący drogę do skrzyni. Połóż przy nim bombę i znajdź w pobliżu pochodnię, którą nią podpal . Niektóre posągi możesz rozbić rzucając w nie kamieniami. Gdy dotrzesz do ściany z namalowaną stopą, użyj wślizgu (biegnąc naciśnij trójkąt) aby ją przewrócić. Przy wyjściu spotkasz Alexię, udaj się z nią do Torolado.

TOROLADO

Jest to przemiła mieścina słynna z walk byków. Udaj się do sklepu i jeśli masz kasę kup sobie tarczę. Jeśli chcesz wypocząć, idź do zajazdu i spędź tam noc. Na drugim piętrze gospody z łazienki można wyjść na balkon. Z niego wskocz w przeciwległe okno i otwórz skrzynię z puzzlem. Zejdź na dół i podejdź do tylnych drzwi zajazdu. Wejdź do komórki i zabierz kolejnego puzzle'a. Na zewnątrz jest wejście na arenę. Skieruj się tam, obejrzyj scenkę z piratami i pogadaj ze wszystkimi. Dowiesz się o Pierre'rze i jego tajnym przejściu. Teraz znajdź drugie wyjście z areny i przejdź do zagrody byków. Zwiedź lokację i pomódl się przy posągu Geehan'a. Wejdź w teleport i oddaj mu wszystkie puzzle. Za posągiem jest jeszcze jedna skrzynia z układanką. Wróć na główną ulicę Torolado i idź na drugi koniec. Obejrzyj scenkę z żoną i Pierre'em. Pogadaj z wielką babą i ponownie wróć na arenę. Podejdź do schodów i skłoń hazardzistę do powrotu. Idź za nim i wejdź do jego chaty. Teraz już możesz dostać się do Mithra Valley.

MITHRA VALLEY

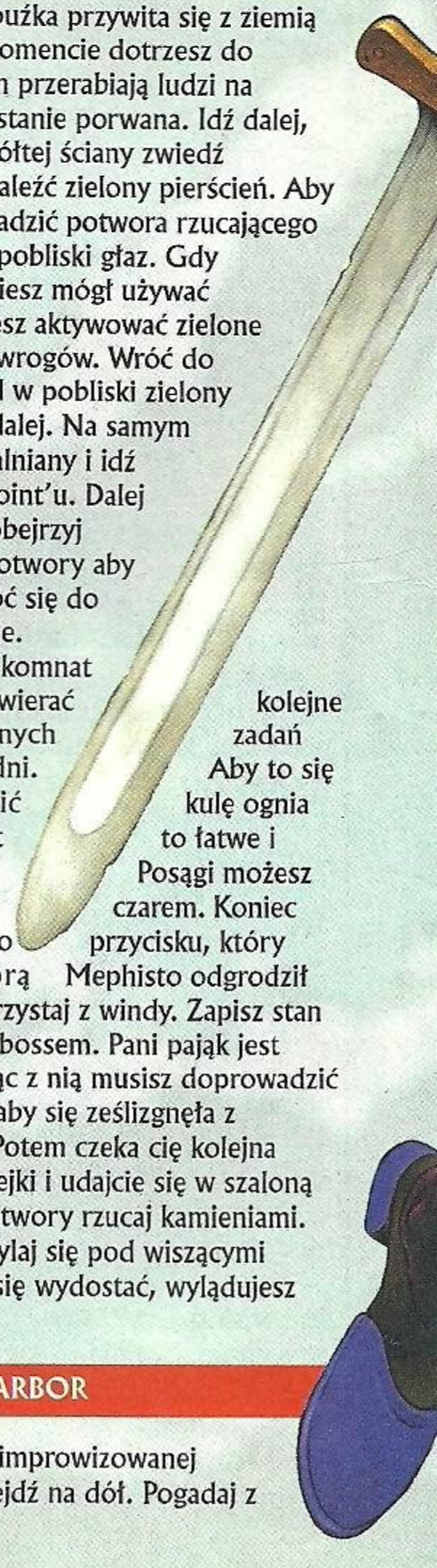
Obejrzyj scenkę i podejdź do wielkiej maszyny. Wejdź do OX TANK i po prawej stronie skorzystaj z drabiny. Na górze jest save point. Zejdź na dół. Twoje zadanie jest proste, jeden z przycisków przesuwa olbrzymią rurę. Tak operuj trzema switchami, żeby odblokować wszystkie przeszkody. Po drodze zgarnij puzzle'a ze skrzyni i idź na górę. W jednej z pobliskich komnat jest głaz, podrzuć bombę obok niego i sprowadź jednego z przeciwników. Ten ziejąc ogniem wysadzi ładunek i skrzynia jest twoja. Wyjdź na lewo, obejrzyj scenkę a potem weź ze skrzyni klucz. Wróć się, i otwórz drzwi położone wyżej. Teraz wędruj na samą górę. Po drodze będziesz miał parę przeszkód. Musisz operować windami (uruchomisz je stając na przycisku przy ścianie, po której spadają beczki) tak, aby dostawać się coraz wyżej. Do jednej z lokacji dostaniesz się zeskakując z najwyższej półki na chodnik pod nią. Jeszcze wyżej czeka cię wyścig z czasem. Musisz przeskoczyć nad barierami tak szybko aby dotrzeć do kolejnych przycisków. Wejdź po drabinie i zagoń kolejno potwory do dziur w podłodze tak aby nacisnęły zapadnie. Sam dociśnij trzecią i możesz ruszać jeszcze wyżej. Dotrzesz do Minotaura. Obejrzyj scenkę i zmierz się w mini grze. Twoim zadanie jest uciekanie przed turlającym się potworem. Po drodze możesz zbierać bonusy, przydadzą się później. Po udanej ucieczce czeka cię walka z bossem. Możesz go zranić tylko wtedy, gdy będzie stał oszołomiony przez głaz (który z resztą sam wyrzuci). Następnie obejrzyj scenkę i wracaj do TOROLEDO. Tam wejdź do gospody i pogadaj ze wszystkimi. Wyjdź z miasta, powinna pojawić się nowa ścieżka.

HOWLING CAVE

Wejdź do groty i obejrzyj scenkę. Idź za Pierre'm. Windę uruchomisz ustawiając bombę przy jednej wajsze, a sam w tym samym czasie mieczem uderzysz w drugą. Wjedź na półkę i wyjdź na zewnątrz. Udaj się do DEADEYE ZACH'S i pogadaj tam z Pierre'm. Gość znowu ucieknie, a ty poćwicz rzucanie lotkami i wracaj do jaskini. Pogadaj z Alexią i razem ruszajcie po zrzuconych głazach na górę. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do DUN WEBB

DUN WEBB

Wejdź do wielkiej posiadłości. Eksploruj ją i załatwiaj potwory. Niektóre drzwi otworzysz dopiero po wykończeniu wszystkich bestii lub też po wciśnięciu przycisku. Uważaj na wielkie wentylatory, jeśli zostaniesz wessany, twoja buźka przywita się z ziemią na zewnątrz. W pewnym momencie dotrzesz do wielkiego pokoju, w którym przerabiają ludzi na roboto-potwory. Alexia zostanie porwana. Idź dalej, gdy staniesz koło wielkiej żółtej ściany zwiedź pomieszczenia obok aby znaleźć zielony pierścień. Aby go dostać musisz podprowadzić potwora rzucającego bombami tak aby wysadził pobliski głaz. Gdy zabierzesz już klejnot, będziesz mógł używać pierwszego z czarów. Możesz aktywować zielone kryształy oraz paraliżować wrogów. Wróć do wielkiej żółtej ściany i strzel w pobliski zielony kryształ. Teraz możesz iść dalej. Na samym dole wejdź w korytarz kopalniany i idź dalej aż dotrzesz do save point'u. Dalej spotkasz więzioną Alexię, obejrzyj scenkę i załatw wszystkie potwory aby móc nacisnąć przycisk. Wróć się do windy. Czeka ciężkie zadanie. Musisz po kolei w każdej z komnat dotrzeć do przycisku aby otwierać przejścia. Jednym z głównych będzie podpalanie pochodni. udało musisz poprowadzić do samej pochodni. Nie jest wymaga dużej zręczności. obracać strzelając w nie końców dotrzesz do przycisku, który odblokuje ścianę, którą Mephisto odgrodził cię od Alexii. Idź tam i skorzystaj z windy. Zapisz stan gry i zmierz się z kolejnym bossem. Pani pająk jest łatwa do pokonania. Walcząc z nią musisz doprowadzić do rozwalenia barierek tak aby się ześlizgnęła z platformy i spadła na dół. Potem czeka cię kolejna mini gra. Wsiadajcie do kolejki i udajcie się w szaloną podróż. W zbliżające się potwory rzucaj kamieniami. Przeskakuj nad balami i schylaj się pod wiszącymi przeszkodami. Gdy uda ci się wydostać, wylądujesz na plaży.



kolejne zadań Aby to się kulę ognia to łatwe i Posągi możesz czarem. Koniec

YAGIN HARBOR

Zwiedź przystań i idź do zaimprowizowanej knajpy. Tam prześpij się i zejdź na dół. Pogadaj z

Alexią, okradnij pijanego pirata i idź na przystań. Obejrzyj scenkę. Następnie przenieś wszystkie głazy na czub statku. Gdy to zrobisz dobijesz do PUERTO MEDUZA HARBOR

PUERTO MEDUSA HARBOR

Gdy dobijesz do brzegu zwiedź port. W sklepie czeka na ciebie jeszcze jedno serce do kupienia. Idź do zajazdu i prześpij się. Wyjdź z pokoju, wejdź po drabinie na strych i pogadaj z piratem. Podejdź do miejsca gdzie jest naderwana podłoga i spadnij na dół. Tam obejrzyj dziwadło chodzące po pokoju i biegnij do latarni. Pogadaj z kolesiem i wróć do gospody. Idź za bar i wejdź do prywatnego pokoju szynkarza. Obejrzyj postery na ścianach i jeśli możesz idź spać. Jeśli gospodarz nie będzie ci chciał wynająć pokoju idź do restauracji. Wejdź do środka i obejrzyj scenę. Spróbuj wyjść z budynku i ponownie obejrzyj filmik.
Wejdź ponownie do restauracji i udaj się na górę. Czeka cię teraz egzamin na złotą bandanę. Musisz przebyć coś w rodzaju ścieżki zdrowia. Sprawa trudna - zręcznościowo, a nie logicznie. Gdy będziesz szczęśliwym posiadaczem bandany, możesz dostać się do ogrodów Mileny. W ogrodzie wszystkie wejścia są zablokowane poza jednym prowadzącym do lochów. Zwiedź je, nie powinieneś mieć problemów z dotarciem do bossa. Wielki grzyb-krokodyl nie jest trudnym przeciwnikiem. Możesz go ranić w dowolnym momencie, jednak uważaj na obłoki trucizny. Wejdź na platformę i wjedź na górę. Jeśli wybierzesz niższe wyjście, będziesz miał dłuższą wędrówkę do posiadłości. Na samej górze jest jedna przeszkoda. Aby dostać się na półki musisz strzelić czarem w zielone bloki, które podskoczą. Gdy dotrzesz do posiadłości wejdź od strony sali tortur. Idź dalej, powinieneś zobaczyć gościa czyszczącego komin. Idź dalej, obejdź schody i wejdź do dwóch pomieszczeń. W jednym z nich mieszka twoja wielka fanka. Możesz się od niej dowiedzieć kilku interesujących rzeczy. W drugim z pomieszczeń znajduje się smarkula udająca damę. Pogadaj z nią i wróć do gościa czyszczącego kominek. Poprosi cię abyś przekazał wiadomość smarkuli. Idź do niej, lecz zostaniesz odprawiony z kwitkiem. Wróć do kominiarza i powiedz mu to. Teraz możesz wejść do paleniska i skorzystać z drabiny. Gdy wyjdziesz na nowe pokoje, zwiedź lokacje i pogadaj ze wszystkimi. Okaże się, że poszukiwany jest pirat, który schował się i unika pracy. Znajdziesz go w innym kominku. Zapłaci ci za dochowanie tajemnicy, swojego pobytu, ty jednak weź gotówkę, a następnie zaczep, któregoś z piratów stojących obok paleniska. Wyprowadzą grubasa, a ty będziesz mógł się dostać na dach. Stamtąd możesz spokojnie dostać się do wielkiej sali i obejrzeć scenkę. Biegnij prosto do restauracji. Alexia zostanie zaatakowana więc wykończ dwa śmieszne potworki. Następnie obejrzyj scenkę porwania. Na statku zostaniesz wyrzucony za burtę.

JASKINIA PRAWDY

Wylądujesz na brzegu wyspy. Pogadaj ze sklepikarzem i kup potrzebne przedmioty. Wejdź do jaskini. Wyjście blokują cztery pary drzwi. Klucz do każdych z nich znajduje się na końcu każdej bocznej odnogi. Do pokonania jest potwór w czterech wcieleniach. Jest kilka trudnych momentów, oto one. Przy jednej z końcowych bram będzie znak, oznajmiający żebyś użył skrzydeł. Podejdź do zamkniętych drzwi, upewnij się że masz PIXIE RING (ten od czaru) w kieszeni i dwa razy naciśnij X. Zawiśniesz w powietrzu, a po chwili drzwi się uchylą. Wielokrotnie będziesz miał do czynienia z niewidzialnymi potworami i przedmiotami, strzał w zielony kryształ zdemaskuje otoczenie. Inny znak przy końcowym wyjściu będzie nakazywał pozostanie nieruchomo. Gdy pojawią się potwory ani drgnij, nawet jak się zbliżą. Jeśli wytrzymasz drzwi do bossa otworzą się. W innym z wejść będzie tabliczka z podanymi kolorami. Zapamiętaj kolejności i według niej przemieszczaj się po komnatach (kolory symbolizują posągi). Każde z wcieleń końcowego bossa jest coraz trudniejsze. Na początku wystarczy na niego miecz. Potem będzie on rzucał bombami. Musisz je podnosić i w momencie wybuchu podrzucać je pod sam pysk. Gdy zdobędziesz cztery klucze wyjdź drugą stroną. Spotkasz na plaży starca z PACO VILLAGE oraz dzieci korony, które sprzysięgły się pokonać Barona i Mephisto. Wsiadaj z nimi do łodzi (teraz wyjaśni się tajemnica trzech kaczek) i obejrzyj długą scenkę.

VARUNA CITY

W więzieniu pogadaj ze wszystkimi i obejrzyj scenkę. Następnie zgódź się na warunki barona. Idź do GWABA TOWN i na moście pogadaj z wysłannikiem Diaza. Weź rozkazy i wejdź do miasta. Na pierwszym piętrze spotkasz córkę pirata. Pogadaj z nią i wyjdź do miasta. Zwiedź domy, na jednym z dachów znajdziesz skrzynię z puzzlem. W jednym z domów mała dziewczynka odda ci za wszystkie pieniądze jakie posiadasz kolejnego puzzle'a (warto żebyś przy tym dealu miał jak najmniej gotówki). Znajdź gospodę i pogadaj tam z synem pirata. Wracaj do głównego holu i zamień słówko z dziewczyną. Pobiegnij za nią do gospody i obiecaj, że znajdziesz jej brata. Idź do domu obok i przerwij rozmowę Alowi ze staruszką. Idź za nim do knajpy i tam uradźcie jak znaleźć ojca. Wejdź na którykolwiek dach i obejrzyj scenkę. Zauważ do którego z domów wchodzi gruby pirat i idź tam. Pogadaj z nim i wyjdź poza miasto. Przed mostem znajduje się droga w dół. Skorzystaj z niej i wejdź do domu starca. Dostaniesz od niego Siren Ring, który wyzwala czar wody oraz umożliwia pływanie pod wodą. Idź teraz na przystań i wsiadaj z grubym piratem do łodzi.

SUNKEN SHIP

Gdy dopłyniesz na miejsce, zapisz grę i wskakuj do wody. Na dole, jeśli popłyniesz maksymalnie w prawo znajdziesz skrzynię. Na środku wraku znajduje się wielki głaz. Podprowadź pływającą minę, aby zrobić sobie wejście. Jeśli chcesz, możesz zwiedzić ten podpokład, jednak nie polecam wycieczki, gdyż jest nieopłacalna. Popłyń w lewo i strzel wodnym czarem w posąg. Pojawi się bomba, podprowadź ją do rufowego głazu i wysadź go. W środku płyń, aż dotrzesz do skarbu. Jednak zanim zdobędziesz ten ważny klucz, musisz pokonać rekina. Walka polega na tym, że swoją osobą musisz podprowadzić rybę do pływającej miny. Gdy bestia połknie bombę strzel czarem tak aby ranić potwora. Kolejne miny dostaniesz strzelając w posąg. Gdy wygrasz, klucz jest twój. Wracaj na statek i wracaj z piratami do PUERTO MEDUZA HARBOR.

PUERTO MEDUSA HARBOR (ponownie)

Idź w lewo i przejdź obok posągu. Nie wchodź jeszcze do ruin, a udaj się do portu. Pamiętasz szopę obok gospody, do której nie mogłeś wcześniej wejść? Teraz jest to już możliwe. Prawe drzwi to mini gra. Za 30G możesz wypróbować swój refleks. Zabawa polega na łapaniu waz zanim spadną na ziemię. Gdy dotrzesz już do wyższego poziomu w tej mini-grze, pamiętaj że prawdziwy cień to ten, który pojawi się ostatni. Jeśli złapiesz 15 wazonów nagroda będzie okazała. Drzwi po prawej to ciekawa sytuacja. Możesz zachować się w dwojaki sposób. Albo olać faceta i rozwalić wazy aby dostać się do skrzyń, lub też rzucić w pirata jednym z dzbanów. Powinna się zmienić muzyczka. Kombinuj dalej. Potem proponuję powrócić do domu Mileny i wejściem z kuchni zejść do dungeon'ów. Podejdź do środkowego posągu trzymającego skrzynię i zniszcz go wodnym czarem. W środku znajduje się serce! Nadszedł czas na zwiedzenie ruin. Wracaj na brzeg i wejdź do podziemi.

SEAGULL RUINS

Większość sposobów na pokonywanie lokacji już znacie. Pamiętajcie, że trzeba załatwiać wrogów, podpalać pochodnie, wysadzać bomby i naciskać zapadnie. W pewnym momencie dotrzesz do pokoju z klepkami w kształcie strzałek. Skręć w prawo i wciśnij niebieski przycisk. Teraz wskocz na tę ścieżkę, która doprowadzi cię do kolejnego przycisku. Wciśnij go i przejedź dalej. W tej części są dwa przyciski. Jeden wciśnij raz, a drugi dwukrotnie - tak, abyś na nim pozostał. Z niego przeskocz na półkę i wróć pod drzwi. Teraz naciśnij jeszcze raz najbliższy niebieski, powinny opuścić się dwie czerwone zapadnie. Wciśnij tylko jedną, gdyż druga przywołuje potwory. Dalej powinieneś dać sobie radę. Gdy dotrzesz do save pointu wślizgiem utoruj sobie drogę i wejdź do jaskini bossa. Posąg nie jest trudny do pokonania. Gdy wróg będzie stał na jednej nodze podbiegnij i wślizgnij się tak aby go podciąć. Gdy monstrum będzie leżało na podłodze walnij go mieczem w głowę. Po kilku dobrych cięciach biedaczysko padnie. Zbierz wszystkie przedmioty i wyjdź. Pojawi się teleport, z którego skorzystaj. Przy wyjściu pojawi się kolejny teleport, który przeniesie cię do kolejnych lochów.

EDEN RUINS I EDEN VILLAGE

Zwiedź lokacje, na razie nie możesz tu nic zrobić. Wyjdź na zewnątrz i po moście przejdź na drugą stronę. Wejdziesz do EDEN VILLAGE. Pogadaj z mieszkańcami i prześpij się jeśli chcesz. Jeśli wyjdziesz drugim wejściem pojawi się możliwość porzucania lotkami. Znajdź starca po środku wioski. Wyzwie cię do zawodów. Jeśli złapiesz jego ptaka (!!!!!?????) dostaniesz od niego kolejny czar. Ptaszysko nie jest łatwe do schwytania. Biegaj za nim aż poznasz miejsca jego lądowania. Klucz do sukcesu polega na tym, żeby zwierzę tylko chwilkę siedziało na ziemi, gdyż wtedy się szybko zmęczy. Po kilkuminutowej ganiance powinieneś przynieść ptaszka starcowi. Strzel nowym czarem w posąg i zabierz ze skrzyni klucz. Wróć do EDEN RUINS i skorzystaj z nowego przedmiotu. Lochy są długie i nieprzyjemne. Jest jedno miejsce, w którym możesz się nieprzyjemnie zaciąć. Gdy dotrzesz do komnaty z poruszającymi się żółtymi posągami ustaw się przy pierwszym z nich w okolicach prawej ściany i strzel w kryształ, ale tak, by nie zniszczyć posągu. Następnie weź kamień i przerzuć go centralnie nad drugą statuą. Teraz już wiesz jak doskoczyć do przycisku. Wreszcie dotrzesz do bossa. Jest to drugie wcielenie ożywionej statui. Na szczęście nie jest zbyt problematyczna. Gdy zrzuci kamienie, szybko przeskocz po nich na białą platformę i walnij dziada. Jeśli jesteś szybki możesz go dobić gdy jeszcze leży na ziemii. Zabierz skarby ze skrzyń i teleportuj się.

RUNDKA PO ŚWIECIE

Wylądujesz w ruinach PACO VILLAGE. Z tą różnicą, że możesz teraz wyjść do wioski. Wróć do KINDRA FOREST i znajdź żółty posąg. Teraz możesz go zniszczyć. W pomieszczeniu obok znajdziesz mini grę. Wróć się do pierwszego mostku i skręć w prawo (jeśli wracasz). Wyekwipuj się w wodny pierścień i wskocz do rzeki. Wyjdź na drugim brzegu i wejdź do sekretnej komnaty. Tu także znajdziesz mini grę. Zabawa polega na ułożeniu bomb tak aby rozsadziły jak najwięcej bloków. W zależności od ilości zrobionych save'ów każda bomba będzie droższa. Teraz wróć do PACO VILLAGE i porozmawiaj z chłopcem w jedynym ocalałym domu. Wejdź do toalety i obejrzyj kibel

(wskocz na niego). Następnie udaj się do Lorda Geehan'a i oddaj mu puzzle. Powinieneś już uzbierać na dodatkowego combosa. Następnie podejdź do chłopca i pogadaj z nim. Okaże się, że pisze prace o wielkich ubikacjach, więc opowiedz mu o swoich doświadczeniach w tym temacie. W zamian dzieciak nauczy cię nowego ataku. Wracaj do ruin i wejdź w przeciwne drzwi. Podejdź do czarnej skrzyni i wyjmij z niej ostatni artefakt. Pojawi się sługa Diaza i nakaże ci wrócić do Barona. Teleportuj się z powrotem do PUERTO MEDUSA HARBOR.

WE WNĘTRZU WIELKIEGO WALENIA

W porcie, jeśli chcesz przenocuj, zrób zakupy i udaj się na przystań. Tam pogadaj z Zeppo i wsiadaj do łodzi. Obejrzyj scenkę, statek ponownie zostanie zatopiony a ty dostaniesz się do wnętrza ryby. Okaże się, że Flint zgubił wszystkie z trudem uzbierane artefakty. Wycieczka po trzewiach nie jest zbyt przyjemna. Trudnych momentów logicznych nie ma, są za to niejasności gdzie iść. Na początku dotrzyj do paszczy potwora. Tam obejrzysz scenkę. Za kratami znajduje się znajomy handlarz. Do kupienia jest miecz i tarcza (to ostatnie gorąco polecam). Wejdź drugą drabiną na górę, pokonaj przeszkadzajki i ze skrzyni zabierz pierwszy artefakt. Wróć się i skorzystaj z drzwi naprzeciwko kraty. Teraz podążaj przed siebie, aż dotrzesz do żołądka. Tam zeskocz na dół i porozmawiaj z Al'em i Ruby. Wróć się na górę i skacz po platformach tak aby dostać się do jeszcze innych drzwi. Za nimi znajdziesz Zeppo. Pogadaj z nim. Wróć do dzieciaków, zapisz grę i idź dalej. Wycieczka jest bardzo żmudna, będzie też do przebycia odcinek pod wodą. W końcu dotrzesz do komnaty gdzie na środku jest czarna skrzynia otoczona trzema kolorowymi barierami. Śrubki powkładaj parami: czerwona podstawa - śrubka czerwona i niebieska, zielona podstawa - śrubka zielona i czerwona oraz niebieska podstawa - śrubka niebieska i czerwona. Zabierz ze skrzyni artefakt i wróć do dzieciaków (nie wracaj się, tylko idź dalej korytarzem, obok pokoju ze śrubkami). Zapisz grę, wejdź na górę, jak widać sytuacja zmieniła się i możesz się dostać do kolejnych drzwi. W końcowej komnacie załatw potwory oraz strzel w zielony kryształ aby dostać się do przycisku przesuwającego kładkę do serca. Po tym zabiegu wróć do pyska potwora. Pojawiły się pudła, powrzucaj je na siebie tak aby móc dostać się na balkon. Następnie musisz dotrzeć do kolejnego pokoju w okolicach serca. Tam po załatwieniu potworów, strzel w żółty kryształ aby wyłączyć teleporty. Szybko przesuń wajchy i naciśnij przycisk. Droga do serca stoi otworem. Udaj się tam i stocz walkę z bossem. Unikaj jego strzałów i walcz z małymi potworami. Od czasu do czasu bestia się obniży, wtedy szybko podleć i wal.

VARUNA CITY (ponownie)

Po powrocie obejrzyj scenkę. Ponownie zostaniesz osadzony w celi. Poczekaj chwilę, a pojawi się córka Barona. Wskocz do podkopu. Ważne, żebyś te jaskinie zwiedził dokładnie, gdyż w jednej ze skrzyń leży serce. Kolejne drzwi otworzysz po przełączaniu wajch. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, jeszcze nie wchodź do zamku. Idź do portu w Gwaba Town. Stąd możesz popłynąć do wyspy gdzie leży kasyno. Tam czekają na ciebie trzy gry zręcznościowe, w których możesz zarobić trochę tokenów. Jest kilka bardzo ciekawych przedmiotów do wygrania. Gdy będziesz miał dość wróć do Veruna City i wejdź do sali tronowej. Obejrzyj długą scenkę i ruszaj do Gwaba.

CHURCH IN GWABA TOWN

Udaj się do kościoła i pogadaj z Dzieckiem Korony. Wewnątrz budynku wskocz do dziury i pokonaj kolejne lochy. Spotkasz tam bardzo nieprzyjemne potwory wyglądające jak Nagi czy Syreny. Są nie do pokonania normalnie, gdyż są zbyt szybkie. Zabić je możesz jedynie jeśli są wyżej od ciebie (z wyskoku) lub też rzucając jakimś przedmiotem. Mniej więcej na środku lochów znajduje się skrzynia z sercem. Obok niej są trzy pochodnie do zapalenia za pomocą latających kul ognia. Gdy odblokujesz obie pary drzwi skorzystaj z tych po lewej. W jaskini pełnej lawy, na prawej półce znajduje się skrzynia z kluczem. Idź dalej i omijając latająca ostrza zbierz skarby ze skrzyń. Wróć się i skorzystaj z prawych drzwi. Komnaty zaprowadzą cię do sąsiedniej lokacji, gdzie będziesz mógł otworzyć zamknięte na klucz drzwi. Gdy wydostaniesz się na zewnątrz wejdź do pokoju z wysokim sklepieniem. Są tam cztery zielone bloki. Wskocz na pierwszy z nich i podejdź do drugiego. Strzel w niego i wskocz. Gdy będzie w powietrzu strzel w dwa kolejne i szybko na nie przeskocz, gdy będziesz miał okazję. Na samej górze czeka cię Dziecko Korony. Pogadaj z nim i obejrzyj scenkę. Weź ze skrzyni orb'a i idź w miejsce gdzie był przed chwilą statek. Wjedź windą na górę i razem z dzieciakami dotrzyj do plaży. Wyjdź z niej i udaj się do nowej lokacji.

WULKAN

Wejdź do wulkanu i ruszaj przed siebie. Przy pierwszym save point'cie zignoruj przycisk i tak nie zdążysz doskoczyć do platformy. Wyjdź wejściem nad rzeką lawy i ruszaj dalej. Przejdź przez most i dotrzyj do jaskini z trzema niebieskimi posągami. Strzel w nie, powinna pojawić się platforma, która umożliwi ci doskoczenie do skrzyni. Zabierz z niej pierścień ognia. Od teraz możesz chodzić po lawie. Wracaj do jaskini z książką i naciśnij przycisk. Teraz przeskocz na półkę i zapal cztery pochodnie. Wybuchnie głaz i będzie mógł nacisnąć kolejny przycisk. Wracaj do pomieszczenia, gdzie zdobyłeś pierścień. Parę komnat dalej obejrzysz scenkę jak potwory zabierają idola. Wskocz do wody. Wędrówka pod wodą polega na wysadzaniu kolejnych bloków za pomocą pływających bomb. W końcu dotrzesz na wybrzeże.

DRAGONIA

Podejdź do statku i załatw dwa potwory atakujące handlarza. Gdy to zrobisz możesz kupić u niego parę rzeczy. Podejdź do książki i wejdź po drabinie na górę. Wspinaj się coraz wyżej, a zielone bloki rozwalaj strzałami. Na ostatniej drabinie będą spadać na ciebie głazy. Musisz uchylać się, zawisając obok w powietrzu. Na górze załatw wrogów i zgarnij ze skrzyni klucz.

Podejdź do każdej z czterech lornetek i obejrzyj okolicę. Wracaj na dół i wejdź do jaskini gdzie skorzystaj z klucza. Idź dalej, napotkasz kilka ciężkich momentów. Kluczem do sukcesu są bomby. Pamiętaj, że te z namalowaną czaszką wybuchają od razu. Gdy dotrzesz do smoka pogadaj z nim i obiecaj pomoc. Wejdź wyżej i pogadaj z czarnoksiężnikiem. Musisz pokonać wielkiego tygrysa. Uważaj - walka będzie ciężka. Unikaj wielkiej łańcucha i gdy potwór będzie biegał w kółko przyczaj się i go zdziel. To jedyny moment, kiedy możesz go dorwać. Zabierz ze skrzyń wszystkie skarby i wracaj do smoka. Szczęśliwe zwierze będzie twoim sługą. Od teraz możesz polecieć gdzie tylko chcesz. Gdy załatwisz wszystkie sprawy wróć do VARUNA CITY

VARUNA CITY (ostateczna rozgrywka)

Obejrzyj scenkę i ruszaj zwiedzać lochy. Ostatnie komnaty są po prostu koszmarne. Parę wskazówek. Wrzucając bombę na przycisk będziesz mógł dostać się na wyższe półki. Pod rozbitymi posągami można znaleźć różne przedmioty. Gdy dotrzesz do komnaty, gdzie jest rzeka lawy i wolno sunąca kładka, przygotuj się na godzinkę mordęgi. Twoje zadanie polega na zabraniu z prawej półki klocka i przerzuceniu go na prawą stronę. Tam skorzystaj z przedmiotu by dostać się do beczki. Przerzuć ją na kładkę i szybko dorzuć klocek. Wróć na ruchomy pomost i z niego po beczce dostań się na górę. Na dole jest save point i dwie pary drzwi. Skorzystaj z tych po prawej. Posąg, który przygniata przycisk zniszcz rzucając w niego wazami. W następnej komnacie zniszcz dwa środkowe posągi. Ustaw klocek i beczkę tak, aby dostać się na żółty posąg. Z niego wybij się i zrzuć kolejny klocek. Teraz zniszcz pierwszy posąg, a beczkę i klocek ustaw obok siebie na ostatniej z statui. Po pozostałych elementach dostaniesz się na górę. Jest jeszcze jeden nieprzyjemny moment. W komnacie dalej znajdziesz trzy wiszące posągi i dwa stojące. Zniszcz jeden stojący (ten w którym jest beczka) i dwa wiszące (oprócz tego najbliższego półki). Beczkę ustaw obok niebieskiej wazy (jest na to miejsce) i teraz będziesz mógł przeskoczyć na ostatnią statuę, a później półkę. W końcu dotrzesz do końca lochów, tam musisz umieścić kryształ na piedestale. To samo zrób korzystając z przeciwnych drzwi koło save room'u. Gdy osadzisz drugi kryształ wróć do książki i przenieś się na początek lochów. Tam obejrzyj scenkę i pokonaj potwora. Unikaj jego ostrzy i atakuj gdy nadarzy się okazja. Po tej małej bitwie ruszaj w pogoń za złoczyńcami. Gdy dotrzesz do Zeppo, będziesz musiał z nim walczyć. Pirat był po twojej stronie ale został przemieniony w bestię. Ma podobne ataki jak na początku gry, więc nie powinieneś mieć problemów. Po wygranej walce naciśnij dwukrotnie przycisk na panelu. Teraz możesz skorzystać z dwóch wyjść. Jedno prowadzi do ostatecznej konfrontacji, a drugie do dalszej części lochów, gdzie znajdziesz parę przedmiotów. Ostateczna konfrontacja to trzy wcielenia Mephisto. Po całej tej grze nie będziesz miał problemów z czarnoksiężnikiem. Jednak po walce nie nastąpi koniec atrakcji. Na opuszczenie walących się podziemi masz trzy minuty. Wykorzystaj je i obejrzyj zakończenie. **[koniec]**

VAGRANT STORY™

TXT BY GRABARZ

PONIŻEJ DRUGA CZĘŚĆ OPISU PRZYGÓD RIOTA ASHLEYA. POZIOM ZDECYDOWANIE ROŚNIE - JUŻ NIE WYSTARCZY BEZMYŚLNE MACHANIE MIECZEM. TAKIE NUMERY NIE PRZEJDĄ. MAGIA I MIECZ MUSZĄ STANOWIĆ TU ZGRANĄ PARĘ.

Jak przechodzić dalej?

Skończyliśmy w mieście, po załatwieniu trzech panów (jeden blondynek, mag, bez hełmu). Jak już wspomniałem można teraz udać się na poszukiwanie regeneratora energii, ale przede wszystkim warto znów zajrzeć do kuźni, która mieści się dwa zakręty dalej. W kuźni można naprawić broń i nawet (jeśli komuś starczy samozaparcia) stworzyć nową. Po informacje zapraszamy do poprzedniego numeru **N+** (str. 76-78).

Jeśli masz kuźnię za sobą, lub chcesz ją ominąć udajcie się do miejsca, w którym wyszedłeś na światło słoneczne z ponurych lochów. Tam, obok, znajdują się małe drzwi. Są otwarte. Pożegnaj słońce i hajda znów do podziemi. Idź cały czas prosto przed siebie. Ważne, byś pokonywał wszystkich wrogów. Zostawią ci oni części zbroi i broń - możesz w każdej chwili wrócić do kuźni i poprawić dzięki nim jakość swojego arsenału, albo zacząć używać jak leci. Powinien się tu także pojawić nowy gatunek nietoperza: wampir. Może on bez atakowania cię fizycznego wysysać punkty wytrzymałości. Stąd też nietoperze powinny być przez ciebie pokonywane zawsze na początku.

Tak czy owak w końcu dotrzesz do miejsca, gdzie można zachować grę. Najpierw zachowaj, teraz się rozejrzyj. Miejsce, w którym się znalazłeś ma formę skrzyżowania w kształcie kurzej nóżki. Tylny palec, to korytarz z którego przyszedłeś, trzy przednie palce są jeszcze do zwiedzenia. Co zatem po kolei?

Najpierw odnoga w lewo. Wyróżnia się tym, że przy samym progu, w małej wnęce w ścianie jest świeczka, a ponadto nie ma w progu drzwi (zionie za to czarna dziura). Idź przed siebie. Za drzwiami pierwszy poważny przeciwnik. Zestaw: pies (Hellhound) i goblin z kuszą. Najpierw rozwal psa i nie dawaj się zaskoczyć jego magią (pluje ogniem), gdyż na wysokim poziomie ryzyka - zdmuchnie cię za jednym razem. Teraz pogoń kusznika. Przy okazji nauczysz się z kusznikami walczyć. Taktyka na kuszników jest taka: póki nie zaczniesz z nimi walczyć, trzymaj się jak najdalej. Gdy w końcu masz zamiar zaatakować nie odstępuj ich ani na krok. Gdy dojdziesz do wprawy - nie zdążą oddać ani jednego strzału.

Warto jeszcze zatrzymać się na goblinach. Gobliny to małe pokraczne, humanoidalne stworzonka, wzrostu kilkuletniego dziecka. Niestety mają one wysoką odporność na magię (poza magią Ziemi) i najlepiej rozwalać je z większej odległości. Zaobserwowałem jednak, że mają znacznie słabsze uzbrojenie na rękach, niż innych części ciała - tam też próbujcie razić. Po wtóre zaś kilku z nich ma całkiem niezłe hełmy - oszczędzajcie głowy. Nie ma to jak samemu zepsuć sobie swoją późniejszą zdobycz, nie?

Idziemy dalej. W następnej planszy czekać będą dwa gobliny plus nietoperz - wampir. Kolejność: wampir, kusznik i goblin z młotkiem. Nie powinno być problemów.

W końcu dotrzecie do przedsionka kolejnego bossa. Komnata ta jest ciemna i wielopoziomowa. Wchodząc znajdziecie się od razu na najwyższym poziomie pomieszczenia. Z dwóch powodów pomieszczenie to źle na ciebie wpłynie, z jednego wpłynie dobrze. Po pierwsze są tu nietoperze wampiry i chyba nie uda ci się uniknąć ataku. Nie martw się - masz czas na regenerację energii. Rozwal je wszystkie i najlepiej od razu wróć do miejsca, gdzie wykonywałeś save gry. Teraz znów wróć do tej komnaty. Uwaga: przed drzwiami wyjściowymi, tymi na górze (jako jedyne są otwarte) jest zatruty kamień na podłodze (to drugi zły wpływ tej komnaty) - stanąć na nim, to stracić nieco energii. Do drzwi wyjściowych z komnaty podchodź zatem przy samej ścianie. W następnej sali Boss. Co do pozytywnego wpływu sali - przeczytacie poniżej.

BOSS VII: Gobliny. Cwane bestie. Dwóch kolesi z białą bronią (młotki jakieś?) i jeden mag. Zaczyna się jazda, bo mag będzie rzucał przede wszystkim dwa zaklęcia: leczenie dla swoich kumpli, a na ciebie "unieruchomienie" - możesz chodzić, ale nie możesz atakować bronią. Ponieważ nie rozgryzłem czaru, który znosi unieruchomienie przeszedłem ową planszę mozolnie: wchodzisz do komnaty i tłuczesz wszystkich, dopóki mag nie rzuci na ciebie unieruchomienia. Gdy się to stanie - wychodzisz za próg (pamiętaj - tuż przed tobą jest zatruty kamień). Tu czekasz chwilę (oto ów pozytywny wpływ): energia się regeneruje (można magią), a po chwili schodzi też czar goblińskiego maga. Wracasz i znów do walki. Najlepiej łapać tych głupków jak skaczą po wielkich "schodach" z boku komnaty. Będą się tam szwendać: od momentu, kiedy taki koleś wyskoczy, do momentu jak dotknie ziemi można go sieknąć kilka niezłych razy. Maga najlepiej uszczuplić magią w głowę - np. specjalem broni. Z tego ile tu napisałem widać ile czasu zeżarłem na tej planszy. Ech...

Kiedy pokonasz już Wspaniałą Trójkę wróć do miejsca, gdzie zachowuje się grę i zrób co trzeba. Już? To teraz w prawo. Jedyne drzwi, przy których nie ma świeczki. Jest tam tylko jedna komnata, ale znów wredna.

Po pierwsze gobliny. Tych zdejmiesz bez problemu - najlepiej nie ruszaj się od drzwi, żeby nie przebudzić kolejnego przeciwnika w tej sali - z początku go nie widać. Jeśli jednak zajdziesz za daleko, albo pokonasz gobliny, jedna ze skrzyń stojących pod ścianą poruszy się i spod niej wyjrzą wątłe czułki. Życzę miłej zabawy.

BOSS VIII: Krab. Właściwie nie wiem czy to boss, ale walka z nim jest wystarczająco trudna, by za takiego go uznać. Jego korpusem jest kufer, a nogi ukryte są pod spodem. Najgorsze są w krabie trzy rzeczy: ciska jak głupek magią spowalniającą ruchy, jest go diabelnie trudno trafić i po trzecie - jeśli źle się ustawisz może cię zblokować tak, że się nie ruszysz z miejsca, aż do całkowitej utraty punktów wytrzymałości. Game over. Po wielu trudach i znojach zdjąłem go wreszcie magią, ale wciąż nie wiem, czy to najlepszy sposób.

No i teraz uwaga. W tej sali jest kufer. Ma nawet znośną zawartość - jednak nic nadzwyczajnego. Ale uwaga: przed nim jest kolejny zatruty kamień. Jeśli masz więc czar odtruwający - możesz zajrzeć do środka. Jeśli nie - nie ma sensu. Moja rada: jeśli ciekawość zwycięży, najpierw zachowaj grę.

Teraz - jak pewnie zauważyłeś - został trzeci korytarz. Jest to korytarz naprzeciwko wejścia, którym się do tej komnaty dostałeś po raz pierwszy. Jazda.

Za drzwiami czeka cię niewinny pojedynek z goblinami, które są tylko forpocztami tego co do ma dopiero nadejść. Gdy pokonasz gobliny idź zachować grę i dopiero wtedy udaj się do następnej komnaty. Jest tam bowiem...

BOSS IX: Wyvern. Wyvern to podobno słabszy kuzyn smoka. Taktyka podobna jak w przypadku smoków: polecam jak najszybsze podbiegnięcię do jego cielska (w ten sposób przyprzecie go do muru) i cięcie po szyi (*neck*) lub ciele (*body*). Wbrew pozorom przyparcie do muru jest znaczące w tej rozgrywce. Wyvern, mimo, że słabszy od smoka zieje z pyska płomieniem o wiele potężniejszym, niż ten smoczy. Jeśli więc tylko trochę się odsuniecie, zamiast podgryzać was za kilka/kilkadziesiąt punktów, zionie ogniem zdejmując całą wytrzymałość za jednym razem! Sztuką do przetrwania tej walki jest bezdyskusyjnie umiejętne manipulowanie całym swoim arsenałem czarów i punktów magii. Pilnuj niebezpiecznych spadków punktów magii i wytrzymałości. Ściągaj magią ryzyko. Nie odsuwaj się. Wszystko to musisz zgrać idealnie, bo jest to bez wątpienia najtrudniejszy jak dotąd przeciwnik. **[CDN...]**

WWF SMACKDOWN

WRESTLING JEST ROZRYWKĄ, KTÓRA TOCZY SIĘ WEDLE USTALONYCH ZASAD, A ŻE TE SĄ CZĘSTO DOŚĆ SKOMPLIKOWANE POSTARAM SIĘ POKRÓTCE WAM JE PRZYBLIŻYĆ. ZNAJDZIECIE TU WIĘC ZARÓWNO PODSTAWY JAK I OPISY POSZCZEGÓLNYCH RODZAJÓW WALK. PRZY OKAZJI DO RĘKI DOSTANIECIE CIOSY NAJWIĘKSZYCH GWIAZD WWF. JEŚLI POTRZEBA WIĘCEJ, TO PISZCIE NA MARCELLUS@GROMIT.PMC.COM.PL MOŻE GULASH DA SIĘ PRZEKONAĆ.

Dla debiutantów

Walkę można wygrać na kilka sposobów. Podstawowym jest Pin, czyli położenie na łopatki, albo Submission, czyli zmuszenie do poddania przez założenie dźwigni lub duszenia (np. Walls Of Jericho w wykonaniu Chrisa Jericho lub Shamrock Ankle Lock). Inne możliwości to KO, dyskwalifikacja przez wyliczenie poza ringiem, wyjście z klatki w Cage Match lub przymuszenie przeciwnika do powiedzenia I Quit w meczu o tej samej nazwie. Ostatnią z możliwości jest wyrzucenie wszystkich wrogów z ringu w Royal Rumble (bardzo trudne ponieważ wchodzisz w pierwszej czwórce, a na wyrzucenie czeka aż 36 zawodników).

W przeciwieństwie do WWF Attitude, tutaj Finishera możesz wykonać nie wtedy, gdy przeciwnik jest bardzo pobity, ale wtedy, gdy "nabijesz" sobie za pośrednictwem zadawanych ciosów pasek stanu pod imieniem wrestlera i uzyskasz "kulkę", która pojawi się w slocie koło nadmienionego już paska. Czyni to walki bardzo ekscytującymi, a to z powodu, że gdy zmarnujesz Finishera (np. wykonasz Pin po ciosie kończącym zbyt blisko lin i zostanie on przerwany), to następna okazja szybko nie nastąpi, a przeciwnik postara się takiej szansy nie przepuścić. Cios specjalny można wykonać tylko wtedy, gdy przeciwnik znajduje się w stanie głębokiej nieświadomości czyli ogłuszenia.

Rodzaje dostępnych walk i co trzeba robić

Single Match: zwykła walka - Pin, Submission, KO, wyliczenie poza ringiem
Single Match With Manager: jak wyżej ale poza ringiem masz pomocnika- jak wyżej
I Quit: walka może toczyć się nie tylko na ringu, ale również w pomieszczeniach za sceną, (aby zmienić "lokal" wykonaj Irish Whip przy wejściu do następnej lokacji). Trzeba pobić przeciwnika (najlepiej bardzo), wziąć mikrofon (leży gdzieś w okolicy) i wykonać Pin (twój zawodnik przyłoży mikrofon do ust przeciwnika i zmusi go do powiedzenia "poddaję się ")
Special Referee: mecz ze specjalnym "gościnnym" sędzią, ale zasady są takie same jak w Single Match (no chyba że sam jesteś sędzią, wtedy możesz "lekko" wypaczyć wynik walki)
Survival Match: ma dwie pod opcje 3Way Dance i 4Way Dance, są to walki każdy na każdego kto pierwszy wyliczy przeciwnika, spowoduje KO lub zmusi go do poddania się - wygrywa.
Cage Match: mecz w klatce, musisz z niej wyjść;), po odpowiednim zmiękczeniu przeciwnika zacznij wchodzić na klatkę (tip: aby wchodzić prędzej, kręć szybko kółka na padzie)
Anywherefall Match: mecz "gdziekolwiek upadniesz" wyliczenia można dokonać w każdej z lokacji, KO i Submission nie działają.
Hard-Core Match: mecz z użyciem "niedozwolonych przedmiotów". Może toczyć się w każdym z pomieszczeń, wygrana tylko przez Pin.
King Of The Ring: rozgrywka w pucharowym - w pierwszej rundzie walczy ośmiu zawodników, czterech w półfinale a dwóch w finale. Wygrana na zasadach takich samych jak w Single Match.
Royal Rumble: w tej walce mogą uczestniczyć wszyscy wrestlerzy występujący w grze. Zaczyna czterech, jak jeden z nich wyleci z ringu to wchodzi następny i tak aż do momentu gdy zostanie tylko jeden. Sposób wyrzucania wydaje się być dość prosty ale w praktyce łatwo samemu znaleźć się poza ringiem (z powodu reversali i liczby przeciwników). Należy wykonać Irish Whip będąc blisko lin, można też w momencie gdy przeciwnik jest zawieszony na linach zastosować np. Clothesline i wywalić go za liny. Najtrudniejszy do wygrania rodzaj meczu w Smackdown.
Battle Royal: walka każdy na każdego, ostatni stojący wygrywa. Pin raczej się nie uda bo reszta zapaśników stara się go przerwać, ale KO i Submission działają jak należy.
Handicap Match: zawiera dwie podopcje One On Two i One On Three, trudna, samotna walka przeciwko dwóm lub trzem przeciwnikom. Najłatwiej jest wygrać przez KO lub Submission.
Tag Match: walka dwuosobowych zespołów (jeden walczy, drugi czeka na zmianę), zasady takie same jak w Single Match.

Opcje

Jeżeli wybrałeś już rodzaj meczu i uczestników, pojawi się menu opcji (tylko w Exhibition, w Season Mode ustawione są domyślnie) a w nim:
Math Lenght: Długość trwania walki.
Interruption: Czy w walce będą przeszkadzać kumple uczestników
KO & Give Up: Jeżeli ustawisz na Off to nie możesz przeciwnika znokautować ani też zmusić go do poddania przez ból. Robi się on twardszy i trudniejszy do pokonania.
Rope Break: Jak ustawisz na Off to ani Pin ani Submission nie będą przerwane z powodu kontaktu zawodnika z linami.
Out Of The Ring: gdy ustawisz na Off to nie będziesz mógł wyrzucić przeciwnika z ringu.
Count Out: Ustawiasz czas jaki można przebywać poza ringiem.
Area: Wybór miejsca pojedynku.
Ring: Zdecyduj jak będzie wyglądać powierzchnia ringu.
Ewentualnie jeżeli jeden z zawodników wybranych do walki jest w posiadaniu pasa mistrzowskiego pojawi się nowe menu, w nim możesz zdecydować czy będzie on stawką w meczu.

Sztuczki i kruczki

W trakcie walki oprócz ciosów i rzutów należy stosować również reversy i sztuczki, jest ich bardzo dużo (ciągle odkrywam nowe) a większości nie da się nawet przyzwoicie opisać, wymienię tylko dwie z wielu możliwości. Mianowicie, podczas nabiegu na przeciwnika możesz za pomocą kwadratu wślizg pomiędzy jego nogami aby znaleźć się za jego plecami i z tej pozycji odpalić jakiś powalający rzut, proste i w miarę skuteczne. Drugi rzut stosuje się na zawodnika będącego na narożniku (O + kierunek) zrzucisz go w ten sposób na glebę. Eksperymentujcie, a odkryjecie jeszcze wiele podobnych trików.

Ruch: klawisze kierunkowe
Uskoki: (możliwe we wszystkich kierunkach) dwa razy szybko kierunek
Cios: X
Irish Whip: (pchnięcie na liny, do narożnika lub wrzucenie przeciwnika z powrotem na ring), O (odkryjcie jeszcze jedno zastosowania Irish Whip, podpowiedź: blisko barierek okalających ring)
Rzuty: O + któryś z kierunków
Blok: (blok nie chroni przed rzutami) kwadrat
Reverse/Counter: kwadrat + kierunek (wymagany jest odpowiedni timing)
Bieg: trójkąt
Wejście/Wyjście z ringu lub klatki: R1 + klawisz kierunkowy
Wyślizgnięcie się z ringu: w trakcie biegu - kwadrat
Wślizgnięcie się na ring: bieg w stronę ringu
Wejście na narożnik: trójkąt + klawisz kierunkowy
Zmiana zawodnika: (w walkach Tag Team) R1 (można tym klawiszem również wezwać konsolowego partnera gdy chcesz się z nim zmienić, a ty jesteś zmiennikiem)
Podniesienie przeciwnika: O
Pin: O + w kierunkowy w dół
Przerwanie Pin-u: (gdy zadecydujesz, że jeszcze nie nastąpił koniec męczarni dla twego przeciwnika) R1
Zmiana aktualnego przeciwnika: R2
Podniesienie przedmiotu: R1
Finisher: L1
Taunt: L2 + ew. kierunkowy (niektóre postacie mają dwa taunty)

The Rock

Wzrost: 195cm
Waga: 120kg
Pochodzi z: Miami, Florida
Oficjalny Finisher: kombinacja The Rock Bottom & The People's Elbow

■ **Ciosy**
The Rock Punches - X
Toe Kick - Lewo + X
Elbow Smash - Prawo + X
Double Axe Handle - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
Scoop Slam - Lewo + O
Club To Neck - Prawo + O
Eye Rake - Góra + O
DDT - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Back Drop - Lewo + O
Russian Leg Sweep - Prawo + O
Sleeper Hold - Góra + O (submission)
Atomic Drop - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
The Rock Bottom - Lewo + O
Jump Swinging DDT (Layin' The Smackdown) - Prawo + O
Suplex - Góra + O
Manhattan Drop - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X lub Góra/Dół + X
Rock Stomp - Lewo/Prawo + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Sleeper Hold - Lewo + O (submission)
Knee Smash - Prawo + O
Mounted Punch - Góra + O
Przy nogach
Kick To Leg - Lewo + O
Leg Lock - Prawo + O (submission)
Toss - Góra + O
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Clothesline - X
Shoulder Block - X + kierunek
Neck Breaker - O
Z tyłu: School Boy Pin - O
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Samoan Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Shoulder Thrust - Lewo/Prawo + O
Superplex - Góra/Dół + O
Z tyłu: Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Foot Choke - O + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Elbow Drop - X
Knee Drop - X + kierunek
■ **Finisher**
The People's Elbow - L1 (gdy przeciwnik leży i jest ogłuszony, przy głowie)

Kane

Wzrost: 210 cm
Waga: 145 kg
Pochodzi z: ?
Oficjalny Finisher: Tombstone Piledriver

■ **Ciosy**
Body Puch - X
Chop - Lewo + X
Big Boot - Prawo + X
KANE Throat Thrust - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
Hard Scoop Slam - Lewo + O
Side Buster - Prawo + O
Lifting Chokehold - Góra + O
Stomach Crusher - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Reverse Brainbuster - Lewo + O
Back Drop - Prawo + O
Full Nelson Slam - Góra + O
Diving Reverse DDT - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
Pendulum Backbreaker - Lewo + O
Manhattan Drop - Prawo + O
Spinebuster - Góra + O
Tombsone Piledriver - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X lub Lewo/Prawo + X
Elbow Drop - Góra/Dół + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Darkness Choke - Lewo + O (submission)
Camel Clutch - Prawo + O (submission)
Sleeper Hold - Góra + O (submission)
Przy nogach
Kick To Leg - Lewo/Prawo + O
Knee Stomp - Góra + O
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Clothesline - X
Shoulder Block - X + kierunek
Neckbreaker Drop - O
Neckbreaker - O + kierunek

Z tyłu: Bulldog - O
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Powerslam - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Choke - Lewo/Prawo + O
Mudhole Stomping - Góra/Dół + O
Z tyłu: Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Foot Choke - O + kierunek
■ **Na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
Flying Clothesline - X + kierunek
■ **Na narożniku (przeciwnik leży)**
Elbow Drop - X
■ **Finisher**
Chokeslam - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony)

Triple H

Wzrost: 192cm
Waga: 110kg
Pochodzi z: Greenwich, Connecticut
Oficjalny Finisher: The Pedigree

■ **Ciosy**
Snap Jab - X
Toe Kick - Lewo + X
Chop - Prawo + X
Elbow Smash - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
Scoop Slam - Lewo + O
Arm Wrench - Prawo + O
Eye Rake - Góra + O
Knee Smash - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Back Drop - Lewo + O
Turn Facing Front - Prawo + O (fajny ruch, odwraca przeciwnika twarzą do ciebie i pozostawia na moment w stanie zamroczenia)
Dragon Sleeper - Góra + O (submission)
Diving Reverse DDT - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
Jumping Arm Breaker - Lewo + O
Manhattan Drop - Prawo + O
Reverse Suplex - Góra + O
Rib Breaker - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X lub Lewo/Prawo + X
Double Knee Drop - Góra/Dół + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Mounted Punch - Lewo + O
Knee Smash - Prawo + O
Reverse Chin Lock - Góra + O (submission)
Przy nogach
Knee Stomp - Lewo + O
Kick To Leg - Prawo + O
Figure 4 Leg Lock - Góra + O (submission)
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Jumping Knee Attack - X
Clothesline - X + kierunek
Neckbreacker - O
Spear - O + kierunek
Z tyłu: School Boy Pin - O
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Shoulder Back Toss - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Superplex - Lewo/Prawo + O
Shoulder Thrust - Góra/Dół + O
Z tyłu: Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Foot Choke - O + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
Flying Clothesline - X + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Knee Drop - X
■ **Finisher**
The Pedigree - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony)

The Undertaker

Wzrost: 208cm
Waga: 145kg
Pochodzi z: Death Valley
Oficjalny Finisher: Tombstone Piledriver

■ **Ciosy**
Throat Thrust - X
Toe Kick - Lewo + X
Body Punch - Prawo + X
Double Axe Handle - Góra + X
Back Elbow Smash - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
DDT - Lewo + O
Hard Scoop Slam - Prawo + O
Club To Neck - Góra + O
Shoulder Breaker - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Diving Reverse DDT - Lewo + O
Atomic Drop - Prawo + O
Sleeper Hold - Góra + O (submission)
Pumphandle Slam - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
DDT - Lewo + O
Rib Breaker - Prawo + O
Chokeslam - Góra + O
Jacknife Powerbomb - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X
Knee Drop - Lewo/Prawo + X
Elbow Drop - Góra + X
Leg Drop - Dół + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Darkness Choke - Lewo + O (submission)
Sleeper Hold - Prawo + O (submission)
Mounted Punch - Góra + O
Przy nogach
Knee Stomp - Lewo/Prawo + O
Kick To Leg - Góra + O
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Flying Lariat - X
Diving Shoulder - X + kierunek
Neckbreaker - O
Running DDT - O + kierunek
Z tyłu: Bulldog - O
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Shoulder Back Toss - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Walk On The Rope - Lewo/Prawo + O
Choke - Góra/Dół + O
Z tyłu: Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Choke - O + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
Flying Clothesline - X + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Knee Drop - X
■ **Finisher**
Tombstone Piledriver - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony)

Chris "Y2J" Jericho

Wzrost: 185cm
Waga: 105kg
Pochodzi z: Calgary, Kanada
Oficjalny Finisher: Walls Of Jericho
■ **Ciosy**
Snap Jab - X
Midle Kick - Lewo + X
Chop - Prawo + X
Spinning Back Kick - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
Snapmare - Lewo + O
Jumping Arm Breaker - Prawo + O
Reverse Suplex - Góra + O
DDT - Dół + O
■ Rzuty z tyłu
Diving Reverse DDT - Lewo + O
School Boy Pin - Prawo + O
Reverse Brainbuster - Góra + O
Reverse Pin - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
Double Arm Backbreaker - Lewo + O
Small Package - Prawo + O
Fisherman Suplex - Góra + O
Jacknife Powerbomb - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X lub Góra/Dół + X
Austin Elbow Drop - Lewo/prawo + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Mounted Punch - Lewo + O
Knee Smash - Prawo + O
Reverse Chin Lock - Góra + O (submission)
Przy nogach
Walls Of Jericho - Lewo + O (submission)
Kick To Leg - Prawo + O
Toss - Góra + O
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Back Elbow Attack - X
Shoulder Block - X + kierunek
Neckbreaker - O
Rolling Clutch Pin - O + kierunek
Z tyłu
Facecrusher - O
School Boy Pin - O + kierunek
Moonsault - Cios specjalny z biegu na leżącego (choć na stojącego też działa ale łatwo spudłować) w jego wykonaniu najważniejszy jest timing, gdy stoisz blisko lin, plecami do nich to odbij się od nich (z biegu) i w momencie gdy Y2J dotyka plecami lin naciśnij X, najlepiej to trochę poćwiczyć a wtedy będziesz mógł trzaskać Moonsaulty raz z razem.
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Shoulder Back Toss - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Mudhole Stomping - Lewo/Prawo + O
Superplex - Góra/Dół + O
Z tyłu: Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Foot Choke - O + kierunek
■ Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)
Missile Dropkick - X
Spinning Wheel Kick -X + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Diving Headbutt - X
Diving Moonsault - X + kierunkowy (jeżeli trafi w leżącego twarzą do góry to Jericho przechodzi od razu do Pin-u)
■ **Finisher**
Double Powerbomb - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony, od razu z Pin-em)

"Stone Cold" Steve Austin

Wzrost: 190cm
Waga: 110kg
Pochodzi z: Victoria, Texas
Oficjalny Finisher: Stone Cold Stunner

■ **Ciosy**
Austin Punches - X
Snap Jab - Lewo + X
Toe Kick - Prawo + X
Overhand Punch - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
Scoop Slam - Lewo + O
Suplex - Prawo + O
Eye Rake - Góra + O
Side Buster - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Back Drop - Lewo + O
Turn Facing Front - Prawo + O
Sleeper Hold - Góra + O (submission)
Bulldog - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
Stunner - Lewo + O
DDT - Prawo + O
Piledriver - Góra + O
Side Buster - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X lub Góra/Dół + X
Austin Elbow Drop - Lewo/Prawo + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Mounted Punch - Lewo/Prawo + O
Sleeper Hold - Góra + O (submission)
Przy nogach
Kick To Groin - Lewo + O
Leg Lock - Prawo + O (submission)
Toss - Góra + O
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Power Clothesline - X
Shoulder Block - X + kierunek
Press & Knuckle - O
Z tyłu: Bulldog - O
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Shoulder Back Toss - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
Shoulder Thrust - Lewo/Prawo + O
Foot Choke - Góra/Dół + O
Z tyłu
Super Back Drop - O + kierunek
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Foot Choke - O + kierunek
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Driving Elbow - X
■ **Finisher**
Stone Cold Stunner - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony) - staraj się go wykonać na środku ringu ponieważ strasznie odrzuca przeciwnika.

Mankind

Wzrost: 188cm
Waga: 130kg
Pochodzi z: The Boiler Room
Oficjalny Finisher: The Mandible Claw

■ **Ciosy**
Austin Punches - X
Toe Kick - Lewo + X
Chop - Prawo + X
Body Punch - Góra + X
Clothesline - Dół + X
■ **Rzuty z przodu**
DDT - Lewo + O
Scoop Slam - Prawo + O
Eye Rake - Góra + O
Manhattan Drop - Dół + O
■ **Rzuty z tyłu**
Facecrusher - Lewo + O
Back Drop - Prawo + O
Diving Reverse DDT - Góra + O
School Boy Pin - Dół + O
■ **Rzuty z przodu (przeciwnik ogłuszony)**
Double Arm DDT - Lewo + O
Hard Scoop Slam - Prawo + O
Pulling Piledriver - Góra + O
Jacknife Powerbomb - Dół + O
■ **Przeciwnik leży - ciosy**
Angry Stomp - X
Leg Drop - Lewo/Prawo + X
Elbow Drop - Góra/Dół + X
■ **Przeciwnik leży - rzuty**
Przy głowie
Camel Clutch - Lewo + O (submission)
Sleeper Hold - Prawo + O (submission)
Mounted Punch - Góra + O
Przy nogach
Knee Stomp - Lewo + O
Toss - Prawo + O
Leg Lock - Góra + O (submission)
■ **Podczas biegu**
Z przodu
Clothesline - X
Shoulder Block - X + kierunkowy
Neckbreaker - O
Z tyłu
Facecrusher - O
School Boy Pin - O + kierunkowy
■ **Przeciwnik biegnie**
Monkey Toss - O
Powerslam - O + kierunkowy
■ **Przeciwnik w narożniku (wysoko)**
Z przodu
10 Punch - Lewo/Prawo + O
Mudhole Stomping - Góra/Dół + O
Z tyłu
Super Back Drop - O + kierunkowy
■ **Przeciwnik w narożniku (nisko)**
Choke - O + kierunkowy
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik stoi)**
Double Axe Handle - X
Front Dropkick - X + kierunkowy
■ **Stojąc na narożniku (przeciwnik leży)**
Elbow Drop - X
Knee Drop - X + kierunkowy
■ **Finisher**
The Mandible Claw - L1 (gdy przeciwnik stoi i jest ogłuszony)

SaGa Frontier 2

SAGA OKAZUJE SIĘ ZŁOŻONYM RPG, DLATEGO TEŻ ZDECYDOWALIŚMY SIĘ NA PRZYGOTOWANIE TEGO KOMPLEKSOWEGO PORADNIKA.

TXT: BRAT

■ Martial Arts

Nazwa	Składowe	WP/moc
1. Karate punch	r-p	2/9
2. Backhand	f-p	3/15
3. Rotation kick	ch-k	3/21
4. Bear paw	ch-g	4/24
5. Brawl	p-k-p	4/27
6. Crush beat	ch-p-p	4/35
7. Heart breaker	f-g-p	5/38
8. Arm hammer	ch-ch-p	5/45
9. Kick rush	k-k-k	5/49
10. Corkscrew	ch-f-p	6/51
11. Somersault	ch-k-k	5/54
12. Triangle kick	f-k-k	6/57
13. Sumo throw	p-g-k	8/60
14. Kitchen sink	ch-f-k	7/62
15. Rolling thunder	f-p-p-p	9/64
16. Tumbler(stun effect)	f-g-ch-g	9/72
17. Cascade rising	f-k-k-k	0/79
18. Kamikaze	ch-ch-ch-g	10/90
19. Eradication	p-p-k-k	10/99

p-punch, k-kick, ch-charge, f-focus, g-grab

■ Swords Arts

1. Double slash	c-c	2/21
2. Cross slash	s-b	3/25
3. Strike slash	f-s	3/27
4. Running slash	f-b	3/33
5. Mist double	f-c-s	3/34
6. Smash	ch-c	4/37
7. Final letter	b-c-b	6/39
8. Dead end	c-b-s	7/42
9. Double stroke	r-b-b	4/44
10. Cross break	ch-c-c	5/46
11. Slice and dice	s-b-c	5/49
12. Dragon tail	f-s-b	5/50
13. Head cracker	r-ch-s	6/52
14. Heaven and hell	ch-s-b	6/55
15. Head wind	f-c-b	7/59
16. Bull crush	ch-ch-c	8/63
17. No moment	r-r-r-s	8/66
18. Blade spray(area atk)	r-ch x 2-b	9/71
19. Bear crush	ch x 3-c	10/80
20. Multi-way	s-b-c-s	13/88

c-cleave, s-slash, b-backslash, f-feint, ch-charge, r-ready

■ Axe Arts

1. Tomahawk	ch-t	2/17
2. Heel crush	f-b	2/19
3. Hyper hammer	ch-b	3/24
4. Wood cutter	ch-ch-s	4/27
5. Fake out	f-b-s	3/34
6. Skull crush	f-ch-s	4/40
7. Axel turn	r-ch-b	5/44
8. Ogre crossing	r-b-b	4/49
9. Sky drive	ch-f-t	5/53
10. Yo-yo	f-c-t-t	7/55
11. Mega hit	r-c-s	6/60
12. Wheel grind	f-s-s-s	5/61
13. Flash trinity	r-s-s-b	8/70
14. Sky rendezvous	t-t-f-t	9/73
15. Tornado divide	b x 2-ch-s	12/91

ch-charge, t-throw, f-focus, b-backslash, f-feint, r-ready

■ Staff Arts

1. Roll beat	s-s	2/10
2. Heart beat	fc-b	3/14
3. Lobster slayer	s-f-s	4/28
4. Bone crush	fc-ch-b	4/31
5. Head splitter	fc-fc-b	4/34
6. Gong beat	r-ch-s	6/42
7. Painful beat	r-fc-b	5/45
8. Rock crush	ch-b-b-b	7/50
9. Turtle killer	ch-fc-fc-b	10/61
10. Time and tide	f-fc-b-b	14/77

s-swing, f-eint, b-beat, f-feint, ch-charge, fc-focus, r-ready

■ Spear Arts

1. Swing and stab	b-t	2/18
2. Double thrust	t-t	2/22
3. Lawnmower	b-b	4/27
4. Rush	ch-t	3/32
5. Skewer	ch-ch-t	4/36
6. Wave thrust	b-t-t	5/43
7. Brain shaker	fc-f-t	4/51
8. Aiming	fc-fc-t	5/55
9. Squash	f-b-t	6/57
10. Shining Arm	ch-f-t	8/63
11. Heavenly strike	b x 2-t x 2	10/65
12. Beast lightning	r-f-b-t	9/69
13. Thousand cross	t x 4	12/80
14. Fearless triple	f-b x 2-t	14/88

b-backslash, ch-charge, t-thrust, fc-focus, f-feint, r-ready

■ Bow Arts

1. Shadow bind	f-fc-s	3/0
2. Aim shot	fc-s	3/18
3. Mind break	fc-f-q	5/36
4. Sidewinder	fc-fc-s	4/44
5. Shadow slayer	s-fc-q	6/49
6. Thousand needle	q-q-s	6/52
7. Rapid fire	ch-q x 3	7/55
8. Hi speed arrow	ch-fc x 2-q	7/64
9. Crystal prism	q-s-q-s	9/84

fc-focus, f-feint, r-ready, s-shot, q-quickshot, ch-charge

■ Tree Arts

1. Needle shot	t-s	4/36
2. Life water	t-w	5/-
3. Sleep	t-t-f	5/-
4. Woodstock	t-b	5/32
5. Bushfire	t-f	6/28
6. Song of earth	t-s	8/-
7. Needle burst	t-s	10/42

t-tree, s-stone, w-water, b-beast, f-flame

■ Stone Arts

1. Stone armor	s-s-s	4/-
2. Water hammer	s-w	5/20
3. Magmaxplosion	s-f	5/38
4. Delta petra	s-t	6/50
5. Guard beast	s-s-b	9/-

t-tree, s-stone, w-water, b-beast, f-flame,

■ Flame Arts

1. Recovery breath	f-t	4/-
2. Flame naga	f-b	5/40
3. Firestorm	f-t	8/66
4. Incineration	f x 2-t	s10/75
5. Soul Hymn	f-b-to	16/-

t-tree, s-stone, w-water, b-beast, f-flame, to-tone

■ Water Arts

1. Aqua viper	w-b	4/18
2. Sonic poison	w-to	5/44
3. Call thunder	w-w-to	7/60
4. Permanence	w-w-s-t	8/-
5. Heaven's thunder	w-w-to-t	9/70

t-tree, s-stone, w-water, b-beast, f-flame, to-tone

■ Tone Arts

1. Spoil wave	to-w	3/-
2. Sonic sanctuary	to-s	4/-
3. Sonic burner	to-f	6/21
4. Stone memory	to-to-s	7/-
5. Hymnal	to-t-b	11/60

t-tree, s-stone, w-water, b-beast, f-flame, to-tone

■ Beast Arts

1. Regenerate	b-b	3/-
2. Mindscape	b-t	3/-
3. Berserk	b-b-b	3/-
4. Howling heaven	b-to	5/32
5. reviva	b-b-f-f	9/-

b-beast, f-flame, to-tone, t-tree

ZANIM ZACZNIECIE PALIĆ I MORDOWAĆ

Warto na początku objaśnić system walki. Zasadniczo dzieli się ona na dwa rodzaje. Pierwszy z nich to pojedynek jeden na jednego. Wtedy kierujesz swoją postacią i sam wybierasz składowe ciosu. Jeśli wybierzesz je w jakiejś sensownej kolejności powstanie combo lub art. Ten ostatni to konkretny i silny jeden cios. Podczas walki zespołowej (to ten drugi rodzaj) postacie z czasem uczą się nowych arts'ów. Jakie są składowe poszczególnych ciosów można wyczytać najeżdżając na nie w menu. Spotkacie się też z kilkoma skrótami, które należy objaśnić:
HP - punkty zdrowia. Jeśli spadną do zera postać ginie.
LP- punkty życia. To nowość w grach rpg. Jest ich znikoma ilość i zużycie każdego z nich podczas walki powoduje pełną regenerację punktów zdrowia. LP odnawiają się tylko po skończeniu scenariusza lub po przespaniu nocy w gospodzie.
WP - Każdy atak bronią zużywa określoną ilość punktów broni. Im silniejszy atak tym zapotrzebowanie na WP jest większe. Jeśli stan punktów osiągnie zero postać nie będzie w stanie zaatakować bronią przeciwnika. Odnawiają się po nocy spędzonej w knajpie, po skończeniu scenariusza lub po wydaniu komendy DEFEND w walce (jednak tutaj odnawianie jest bardzo powolne i nie każda postać ma taką zdolność).
SP - to samo tyle, że dotyczy czarów.
BROŃ - niestety większość broni i przedmiotów ma swoją wytrzymałość, która po każdorazowym użyciu spada. Trzeba uważać aby parametr ten nie spadł do zera, gdyż wtedy broń przepadnie. Najlepiej zmienić broń gdy wytrzymałość jest równa jedynce i naprawić ją np. w Westia.
Czary w SAGA podzielone są na elementy. Aby móc korzystać z zaklęć należy wyekwipować postać w przedmiot reprezentujący dany żywioł. Czasami potrzebne są mieszanki jak np. firestorm (tree+flame).

■ SCENARIUSZ GUSTAVE'A ■

Gustave Born

Ten scenariusz obejrzysz automatycznie po włożeniu kompaktu do konsoli po raz pierwszy.

Gustave Exiled

Historia opowiada o wygnaniu młodego Gustave'a XIII z powodu braku umiejętności magicznych. Wraz z matką zamieszkał w sąsiednim królestwie.

Departure from Homeland

Scenka opisuje przeniesienie Sofii do Gruegel, nowego domu młodego Gustave'a.

Gustave 12 Years Old

Scenariusz opowiadający jakim dzieckiem jest Gustave.

Gustave and the Blacksmiths

Wejdź Gustave'm do domu kowala i porozmawiaj z nim. Rzemieślnik przyjmie cię do pracy i nauczy wyrabiać broń. Efektem dwuletniej pracy będzie wspaniały miecz.

Gustave 15 Years Old

Po rozmowie z Flynn'em udaj się do jaskiń. Zwiedź groty i pozbieraj rzeczy z mieszków. Powinieneś się natknąć na grotę bandytów. Gustave zostanie wyzwany na pojedynek. Następnie czeka cię jeszcze walka zespołowa.

Reunion

Gustave spotyka Leslie, swojego przyjaciela z dzieciństwa.

Mother's Sickbed

W jaskiniach odnajdź Kelvina i po rozmowie ruszaj do miasta. Obejrzyj scenę.

Conquest of Wide

Po obejrzeniu scenki idź do baru. Pogadaj tam z Kelvinem i z Leslie. Następnie zwiedź miasto i ponownie zajrzyj do baru. Pogadaj jeszcze raz z Leslie i wracaj do zamku do sali tronowej. Opowiedz zasłyszane plotki przyjacielowi na tronie. W nocy idź do pokoju Nebelstern'a i podejdź do obrazu aby odkryć tajemne przejście. Zwiedź lochy, pozbieraj przedmioty i wydostań się z zamku.

Gustave and the Pirates

Wyjdź za miasto i tam porozmawiaj z szarowłosym gościem dwukrotnie. Teraz wróć na ulicę, znajdź bar i obejrzyj scenkę. Następnie porozmawiaj z żołnierzem przed chatą i pogadaj z piratem za miastem. Wróć do żołdaka i porozmawiaj z nim jeszcze raz. Zostaniesz wpuszczony do środka, zamień słówko z kapitanem i obiecaj mu pomóc. Wróć do pirata i zaciągnij się na statek. Znajdź skrzynię ze skarbami i obejrzyj ją. Następnie poleć do kapitana i pogadaj z nim. Zwiedź statek i uratuj gościa, który poprosi cię o pomoc. Po walce ze szlamem odwiedź kapitana i wyraź swoją opinię o mapie, którą posiada (wszystko jedno która odpowiedź). Obejrzyj scenkę. Przejdź się po statku i pogadaj z załogą, dowiesz się o czym rozmawia Bart i kapitan. Gdy szlamy zaatakują okręt, biegnij do kajuty kapitana. Znajdź mapę, obejrzyj ją i zabierz steel orb'a (aby złamać tarczę musisz posłużyć się drogą, którą wyznacza mapa). Zostaniesz przyłapany na próbie kradzieży, lecz kara nie zostanie wymierzona z powodu kolejnego ataku szlamu. Pomóż kapitanowi i zakończ scenariusz.

Father's Sudden Death

Scenka przedstawiająca nagłą śmierć ojca oraz przygotowania do wojny Gustave'a XIV i brata Gustave'a XIII.

Landing

Scenka przedstawiająca lądowanie armii Gustave'a, który przybył odbić królestwo z rąk brata.

Battle of Buckethill

Jest to pierwsza bitwa w SAGA II. Jest bardzo prosta. Bitwa składa się z dwóch części. Pierwsza z nich to rozmieszczanie jednostek na mapie. Druga to zwykła walka, jaką już zdążyłeś poznać. Proponuję zignorować wrogie oddziały i jak najszybciej zaatakować jednostkę Gustave'a XIV. Po jej zniszczeniu walka będzie wygrana.

Gustave's Reunion

Scenka opowiada o powrocie młodego króla do Thermes. W zamku zjawi się siostra Marie z zamiarem zabicia młodego króla, jednak po konfrontacji z duchem matki uspokaja się.

Construction of Hahn Nova

Twoim zadaniem jest rozmieszczenie budynków w mieście. Sprawa jest prosta - wybierz: kowala, sklep i część mieszkalną. W ten sposób zbudujesz wielkie miasto.

The Firebrand Tragedy

Scenka pokazuje nieudaną próba Firebrand Ceremony Philipa. Gdy jego młodszy brat Philippe II dostępuje tego zaszczytu, zostaje zamordowany. Tutaj scenariusz nakazuje przejście do części poświęconej Wil'owi.

Anima Faith Fiasco

Rozdział opisany jest w scenariuszu Wila, gdyż to jego dotyczy.

Johan the Assassin

W tym scenariuszu poznasz Johana, młodego skrytobójcę. Pomiędzy scenami chodź po różnych lokacjach, aż zostaniesz poddany próbie z potworem. Następnie czekają cię kolejne scenki. Pod koniec ostatniej zostaniesz otruty. Przybędzie Gustave i zabierze cię ze sobą.

The General's Memory

Jako Nebelstern udaj się przez pustynię do Vogelang. Tam porozmawiaj w barze z Narcisse'm, a następnie w sklepie z Cielmer'em. Teraz wracaj do Gruegel.

The Southern Fort

Jako Johan musisz stoczyć siedem pojedynków (lub mniej jeśli szybciej zginiesz). Po każdej walce tracisz punkt życia (jest to efekt trucizny z Johan The Assassin).

Gustave's Successor

Scenka opowiada o przygotowaniach do wojny.

Hahn Nova in Flame

Tutaj zobaczysz jak żołnierze opuszczają miasto. W pewnym momencie pojawi się smok (podejrzewam, że to Philippe z Firebrand Tragedy) i zniszczy wszystkie potwory uwalniając żołnierzy.

Death of Cantal

Dalszy ciąg przygotowań do wielkiej wojny.

Kelvin's Last Battle

Kolejna bitwa i także prosta. Od razu zajmij się oddziałem księcia Laubholz'a aby wygrać całą potyczkę.

Fake Gustave Arrives

Scenka opowiadająca skąd pojawił się fałszywy Gustave, chcąc zagarnąć dla siebie tron i królestwo.

Edelritter

Jako Sargon, Watts i Greta udaj się do jaskiń. W grotach odszukaj miejsce gdzie roi się od pełzającego szlamu. Musisz się przebić przez tę hordę to następnej komnaty. Tutaj czeka cię łatwe zadanie logiczne. Musisz tak ułożyć rysunki aby wszystkie pojawiły się obok siebie na podłodze. Dwa skrajne przyciski służą do włączania i wyłączania rysunków, a środkowa kolumna wyznacza miejsce, w którym się pojawią.

Peace Conference

Pokojowe rozmowy między królestwami nie przynoszą pożądanego rezultatu. Od wojny nie ma odwrotu.

Battle of Hahn Nova

Prosta bitwa, zniszcz oddział Charles'a.

Battle of South Moundtop

Ostatni scenariusz Gustave'a. Bardzo trudna bitwa, twoim zadaniem jest zniszczenie oddziału samozwańczego króla. Jest to absolutnie niemożliwe. Aby zakończyć pozytywnie ten scenariusz musisz przetrwać przez osiem tur. Unikaj walki jak ognia. Najlepiej żeby jednostka Davida była cały czas w ruchu, osłaniana przez łuczników.

■ SCENARIUSZ WIL'A ■

Wil's Departure

W Westia wejdź do baru i porozmawiaj z Cordelią a następnie z Narcisse'm. Przyłączą się do ciebie. Razem ruszajcie do Ruin of Hahn. Wejdźcie do podziemi i zacznijcie je przeszukiwać. W pewnym momencie napotkacie Tyler'a. Przyłączy się do was. Zwiedź wszystkie lochy tak aby zebrać jak najwięcej przedmiotów. Gdy znajdziesz południowe wejście wróć do miasta i wejdź do baru.

Desert Megalith

Ponownie wejdź do baru i poproś towarzyszy o pomoc. Ruszaj na pustynię i przedostań się przez nią aż do Gruegel. Tam wejdź do knajpy i obejdź bar. Podejdź do szynkarza i porozmawiaj z nim. Otrzymasz list Henry'ego. Wyjdź z miasta i obejrzyj scenki.

Infiltrate Alexei Gang

Przyszedł czas na dowiedzenie się prawdy o swoich rodzicach. Chyba na życzenie Wila klątwa z jajkiem ponownie powróci. Wejdź do baru i porozmawiaj z mężczyzną siedzącym przy ladzie. Zostaniesz wcielony do gangu Alexeia. Po dotarciu na miejsce wybierz członka drużyny, który będzie szpiegował. Nie wybieraj Cordelii ponieważ zginie i nie zostanie żoną Wila (choć w rezerwie jest Labelle, która także urodzi syna Richarda). Po dokonaniu wyboru zwiedź całe miasto. Gdy dotrzesz do pokoju z zielonymi lampkami (dostaniesz się tam po dachach), wyłącz latarnie. Chodząc po zaciemnionym mieście zbierz wszystkie przedmioty. Następnie ponownie włącz oświetlenie. Idź do baru i porozmawiaj ze wszystkimi. Zostaniesz odesłany do domu Kirka. Idź tam, zapukaj do drzwi, a następnie porozmawiaj z kobietą obok. Idź do ogniska gdzie siedzi herszt i powiedz mu o nowościach, których się dowiedziałeś. Następnie ruszaj w górę po schodach, powinieneś dotrzeć do domu starej kobiety. Poprosi cię o odnalezienie jej wnuczka. Znajdź ukrywającego się chłopaka koło baru, a następnie wróć do Alexeia i pogadaj z nim. Od ogniska udaj się w prawo i wejdź do spichlerza. Podejdź do dużej dziury i pogadaj z dzieciakami. Obejrzyj scenkę i biegnij do baru. Wyjdź tylnym wyjściem i idź do końca ścieżki, a potem skręć w prawo w dół po schodach. Wejdź na murek i zejdź do dziury. Znajdź Kyle'a i zakończ scenariusz.

Showdown! Alexei

Zwiedź lokacje i pozbieraj jak najwięcej przedmiotów. Mosty możesz wysadzać jeśli chcesz. Uważaj na latające gryfy, moim zdaniem są nie do pokonania na obecnym etapie gry. Zejdź na dół po drabince i zwiedź jaskinie. W jednej z nich znajdziesz Alexeia. Stocz z nim walkę - nie jest trudna.

At Mines

Obejrzyj scenkę i zwiedź kopalnie, ważne żebyś poznał jej korytarze. Wyjdź z podziemia i udaj się do baru w Westia. Pogadaj z chłopakami a dowiesz się, że górników zaatakowały gremliny. Wracaj do kopalni i uratuj wszystkich robotników. Następnie wejdź do pomieszczenia, w którym rozpoczynałeś scenariusz. Zobaczysz ogromną ilość gremlinów. Udaj się jak najbliżej drewnianej drabinki i rozpocznij walkę. Zniszcz wszystkie gremliny poza jednym. Wśród komend, które możesz wydawać swoim bohaterem powinna pojawić się dodatkowa CLOSE GENERATOR. Użyj jej i zakończ scenariusz. Aha, warto żebyś z wagoników pozbierał kamienie.

Beyond Grand Valley

Po obejrzeniu scenki wyjdź z baru i udaj się do Grand Valley. Przekrocz most i podejdź do strażników. Niestety, chłopaki chcą kosmiczne pieniądze za przepustkę więc o tym sposobie zapomnij. Znajdź dziewczynę imieniem Labelle i pogadaj z nią. Gdy przyłączy się do ciebie, znowu pokonaj most i zejdź na dół do lasu. Knieja pokryta jest mgłą i znalezienie wyjścia jest niemożliwe. Musisz pokręcić się po lesie i znaleźć miejsce w którym jeden z twoich bohaterów powie coś. Zaraz po tej scence pojawi się boss Volcanoid. Pokonaj go i zabierz przedmiot. Następnie zejdź na dół i ruszaj w lewo. W końcu dotrzesz do miasta. Zwiedź mury i budowle w poszukiwaniu przedmiotów. Następnie idź do Laubholz by skończyć scenariusz.

Tycoon Wil

Niestety przyszedł czas pożegnać się z Narcisse'm. Znajdź Patrica i przyłącz go do drużyny. Udaj się do Weissland i zwiedź miasteczko. Wejdź do sklepu i porozmawiaj z właścicielem. Następnie udaj się do baru i przyłącz do drużyny Wila, brata Labelle. Razem udajcie się na lodową pustynię. Gdy znajdziesz namiot, obejrzyj go a potem przejdź pod kamiennym sklepieniem. Obejrzyj scenkę i po nowopowstałym moście wejdź do lodowej wieży. Warto zwiedzić wszystkie lokacje w poszukiwaniu cennych przedmiotów. W końcu dotrzesz do półek z teleportami. Przedostań się do największego portalu i wejdź do komnaty Megalith. Obejrzyj scenkę i jako sam Wil zwiedź prawą i lewą komnatę. Wróć do towarzyszy i wejdź ponownie do wielkiej komnaty. William przemieni się w potwora, z którym przyjdzie ci walczyć. Bestia jest nie do pokonania więc korzystaj z każdej możliwości ucieczki. W końca zawalony most odgrodzi cię od bestii a Wil otrzyma znaczący przydomek Tycoon.

At Mines (ponownie)

Jest scenariusz bez walk (i dzięki Bogu). Musisz wydostać się z zalanej kopalni. Masz na to dziesięć minut, ale tym się nie sugeruj, gdyż czas odmierzany jest poprzez przechodzenie przez kolejne komnaty. Do uratowania jest trzech górników. Jest to nieobowiązkowe ale opłaci się, gdyż każdy z nich odwdzięczy się.

Anima Faith Fiasco

Porozmawiaj z chłopakami w barze i wciel do drużyny Raymonda. Razem udajcie się do Ruins of Hahn. Wejdź południowym wejściem i zwiedź lokacje, które były wcześniej niedostępne. Następnie porozmawiaj z wyznawcami Anima i znajdź przełożonego. Gdy go spotkasz, żołnierze Gustave'a przybędą i rozpoczną pacyfikację. Pozbieraj przedmioty i uciekaj z ruin. Pod koniec będziesz musiał walczyć z trzema wielkimi rybami, jednak nie jest to wielkie wyzwanie.

Wil vs Egg

Przyszedł czas na zmierzenie się ze ściganym jajem. Obejrzyj scenę w barze i po kłótni z Narcisse'm zostaniesz przeniesiony do miasta Nocy. Kierując Tylerem dostań się do pomieszczenia, w którym możesz wyłączyć latarnie. Spotkasz tam Gustave'a. Pogadaj z nim, a przyłączy się do ciebie. W tym samym czasie nadejdą piraci. Razem z Gustave'm zniszcz wszystkie potwory włącznie z piratami, a potem idź do miejsca gdzie spotkałeś Alexei'a. Pogadaj z piratem i pokonaj wywerny. Teraz jako Wil znajdź kajutę kapitana i pokonaj znajdujący się w niej szlam. Wyjdź drugimi drzwiami i zejdź na dół. Pokonaj stwory i zbadaj leżący worek. Okaże się, że to korek(!?), i po jego wyjęciu statek zacznie tonąć. Wyjdź na pokład i pokonaj w pojedynku jeden na jeden mężczyznę.

Into the Forest

Jest to dosyć żmudny scenariusz. Poznasz w nim Richa, syna Wila. Obejrzyj mapę lasu i rozpocznij zwiedzanie. Problem polega na tym, że lokacje zmieniają się dosyć nieregularnie i trzeba błądzić. Jednak po pewnym czasie dotrzesz do kamiennej fontanny przy której spotkasz bossa (Wood Guard). Po zwycięstwie idź dalej i spróbuj dotrzeć do kamiennej wieży. Przeszukuj lokacje, ponieważ do znalezienia jest kilka cennych przedmiotów, między innymi mój ulubiony łuk Wysteria Bow. Wspinaj się na górę aż dotrzesz do dziwnego drzewa, które cię zaatakuje. Pokonaj Tree Folk i ruszaj dalej aby zakończyć scenariusz.

To the Monster Nest

Zwiedzaj lokacje i przemieszczaj się po olbrzymich drzewach. W pewnym momencie dotrzesz do lokacji, w której cztery gremliny będą chodzić w kółko. Zapamiętaj miejsce i idź dalej. Zejdź do kopalni i obejrzyj ją. Nie ma tu nic do roboty więc z powrotem wracaj do lasu. Wróć się teraz do wspomnianych gremlinów, które przemienią się w gargoyle, które musisz pokonać.

Life Tree Island

Idź do domu Narcisse'a i pogadaj z nim. Starzec poprosi cię abyś udowodnił, że jesteś poszukiwaczem przygód, tak jak ojciec. Idź sam do przystani i pogadaj z chłopakiem na pomoście. Wejdź do łódki i gdy dobijesz do brzegu obejrzyj lokacje. Zanim wejdziesz do jaskini powinieneś zebrać kilka przedmiotów. Wewnątrz grot znajdź wielki statek. Następnie po jego pokładzie przedostań się w lewo i kontynuuj wędrówkę. Gdy dojdziesz do wielkiego drzewa zbierz wszystkie leżące owoce i jeden zerwij. Następnie wróć na statek i gdy będziesz chciał z niego zejść zostaniesz zaatakowany przez potwora. Pokonaj go i wracaj do łódki. Idź do Narcisse'a i zakończ scenariusz.

To the Fossil Caves

Najpierw koniecznie wejdź do jaskiń po prawej stronie. Następnie wyjdź z nich i wejdź do miasta. Odszukaj bar i porozmawiaj z przyjaciółmi. Jeśli najpierw wejdziesz do baru wtedy nie spotkasz Eleanor i Raymondaa, a zadanie będziesz musiał wykonać z samą niedoświadczoną Dianą. Wszyscy razem wracajcie do jaskiń. Zwiedźcie je, choć trzeba uważać na leżące na ziemi szkielety. Większość z nich to potwory. W pewnym momencie dotrzesz do komnaty z bossem. Pokonaj go i podejdź do mostu, który zostanie zburzony. Zejdź na dół i wejdź do okrągłej wyrwy w ścianie. Podejdź do zielonego monolitu i obejrzyj scenkę.

To Cast a Rainbow

Wejdź do baru i najmij Eleonore i Sargona. Razem ruszajcie do wieży. Prawe wejście prowadzi do kilku przedmiotów natomiast te właściwe to lewe. Zejdź na dół i znajdź generator. Obejrzyj go i wyjdź dolnym przejściem. Skręć w lewo, a potem na górę - dojdziesz do następnego generatora. Zabierz z niego części i wróć do ostatnio badanej maszyny. Uruchom ją i idź schodami na górę. W małej wnęce leży rock heart - koniecznie go weź. Idź dalej, a dotrzesz do kolejnego generatora. Obejrzyj go i idź dalej w prawo a potem na dół. Skręć w lewo i podejdź do kolejnego generatora. Obejrzyj go i wróć się do poprzedniego. Teraz go możesz uruchomić. Zejdź prawym przejściem na dół i podejdź do sterty kamieni w prawym górnym rogu. Wspinaj się na górę, włączając po kolei wszystkie generatory. W końcu zobaczysz tęczę i to wszystko dla Julie. Czy to nie piękne?

Return of the Egg

Casanova Rich strzelił w dziesiątkę z Dianą, a nie z Julią. Dziwne. Po kłótni z Dianą idź do baru i wejdź do małego pokoiku. Porozmawiaj z Misty i wróć do przystani. Tam złóż obietnicą Dianie, że wrócisz na narodziny dziecka.

Misty's Plot

Tajemnicza epidemia zawładnęła miastem. Pogadaj z barmanem i idź do jaskiń. Tam znajdź Misty i podejdź do niej. Po rozmowie będziesz musiał walczyć z Anima Beast.

Deadly Battle with the Egg

Pogadaj z barmanem i wyjdź z miasta. Napij się wody od dziewczyny i skręć w lewo. Zejdź po korzeniu do krainy insektów. Znajdź wielki pień na dole i stocz walkę z dwoma potworami. Następnie na pytanie Misty odpowiedz, że chcesz z nią walczyć. Niestety Rich nie dotrzyma swojej obietnicy...szkoda.

Ginny's Departure

Poznasz Ginny gdy będzie miała czternaście lat. W nocy wymknie się z domu i dostanie na statek piratów. Obejrzyj kilka scenek.

Ginny's Adventure

Z pozoru nieistotny scenariusz, ale nie dajcie się zmylić temu wrażeniu. Zwiedź miasto i wejdź do jaskiń. Możesz od razu z nich wyjść i zakończyć scenariusz, ale wtedy zapomnij o ukończeniu następnego. Zwiedź wszystkie lochy i wyucz dziewczynę tak, żeby nie była nowicjuszem.

Insect Megalith

Zbierz drużynę i wyjdź poza miasto. Udaj się do jaskini insektów, tam gdzie zginął ojciec. Idź w to samo miejsce. Po drodze napotkasz rzeczy ojca. Podnieś je, a drużyna rozpierzchnie się w poszukiwaniu pozostałych przedmiotów. Wejdź po pniu i stocz prostą walkę. Potem przybędą przyjaciele, przygotuj się do trudnej walki. Te kilka potworów, które się pojawią nie jest łatwo pokonać.

Pursuing the Egg

Obejrzyj scenkę i udaj się do Thermes. Idź do baru i pogadaj z Val'em.

Gustave's Stronghold

W Hahn Nova zwerbuj ludzi i zwiedź miasto, kup potrzebne ci rzeczy. Gdy będziesz gotów, idź na główny plac (common) i obejrzyj scenkę. Jeśli chcesz, zwiedź jaskinie i położone przy nich lokacje (polecam). Jeśli nie chcesz, udaj się po prostu na dół aby zakończyć scenariusz. Teraz, zanim przystąpisz do ostatecznej rozgrywki możesz odwiedzić każde miasto, w którym wcześniej byłeś.

Battle of South Moundtop

Jeśli masz skończony scenariusz Gustave'a, to możesz z pozycji obserwatora obejrzeć tę decydującą bitwę.

Into the Northern Continent

Wyjdź z miasta i udaj się do North Gate. Tam skręć w prawo do jaskiń i stocz cztery walki.

The Last Megalith

Przyszedł czas na ostateczną rozgrywkę. Przed tobą walka z wielkim szefem. Na drodze do niego czeka cię sześciu poślednich bossów. Jednak nie musisz z nimi walczyć, jeśli nie chcesz. Lecz polecam tę rozgrzewkę, gdyż każdy pokonany pośledni boss to utrata jednego z żywiołów przez głównego gościa. Przed stoczeniem walki upewnij się, że twój bohater ma powyżej 500 HP, 100 WP, dobrą broń i zbroję oraz wszystkie artsy w danej specjalności. Jeśli nie, to trenuj dalej bo szefa nie pokonasz.

Na koniec

Po pokonaniu szefa zostanie nagrany zerowy save. Jeśli zaczniesz grę korzystając z tego zapisu, pojawi się jeszcze jeden scenariusz, w którym możesz ostatecznie pokonać jajko. Problem w tym, że na początku gry jesteś na to za słaby, a czy chcesz jeszcze raz kończyć SAGA FRONTIER 2?

fear effect

OTO SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEJŚCIA FEAR EFFECT. ŻYCZĘ DUŻO ZDROWIA, SZCZĘŚCIA... POMYŚLNOŚCI... TXT: BANAN

KILKA RAD NA POCZĄTEK

■ Po pierwsze - w czasie walki staraj się dużo turlać - szczególnie gdy trzeba zmienić magazynek. Po prostu, kiedy widzisz, że kończy ci się amunicja - zaczynaj się turlać (jednocześnie kucając) i w tym czasie trójkątem przeładuj broń. Kiedy już to zrobisz - wyjdź z turlania i załatw przeciwników. Przy okazji - turlanie nie raz pozwoli ci wyjść z opresji - podczas tarzania się po ziemi jesteś nietykalny. Czasami przydaje się to, gdy nie masz już amunicji (lub też jest ci jej szkoda), a musisz przebyć jakiś odcinek zaludniony wrogami.

■ Staraj się, jeżeli jest to możliwe, zakradać do wrogów. Pamiętaj - jeden strzał czy cios pałką/kastetem/nożem z bliska (czerwony krzyżyk) to natychmiastowa śmierć dla przeciwnika. Jeżeli zaś chybisz - musisz być przygotowany na dłuższą walkę.

■ Są w tej grze miejsca, w które przeciwnicy nie mogą się dostać. Na przykład gonią cię przez dwa ekrany, a potem nagle przestają. Możesz wtedy spokojnie zaplanować taktykę i uderzyć znowu.

■ Zawsze, kiedy w górnym rogu nagle pojawia się twój wskaźnik strachu, oznacza to, że w pobliżu czai się niebezpieczeństwo. Często ma dwie nogi i pistolet.

■ Kiedy w pomieszczeniu pojawia się wielu przeciwników, staraj się zawczasu zbierać rozrzuconą przez zabitych amunicję —magazynki czasami znikają. Aby jednak za bardzo się nie narażać, po prostu turlaj się po nich i naciskaj trójkąt kiedy mignie napis, że możesz je zebrać. To najszybszy i najbezpieczniejszy sposób.

■ Zachowuj stan gry kiedy tylko się da.

■ Nie wystrzeliwuj całej amunicji z broni. Nigdy.

No i lecimy. Tylko pamiętajcie - grajcie na Hard.

DYSK 1: TECHNOTHRILLER

■ Hana

Wyjdź z pojazdu i podejdź do panelu. Uruchom go - zjedziesz na dół. Tutaj załatw napotkanych gości, zbierając po drodze amunicję. Dotrzesz do kraty. Tuż przed nią znajduje się szyba. Zajrzyj przez nią, po czym rozwal ją (najlepiej nożem). Po utorowaniu sobie drogi wejdź do środka, przerzuć dźwignię i weź bezpiecznik. Wyjdź na zewnątrz tą sama drogą, podejdź do drabiny i wejdź po niej na górę. Tutaj przekręć zawór, zejdź po drabinie z drugiej strony i zabierz pozostawione przez zabitego: klucz i magazynek.

Kieruj się dalej przez drzwi (użyj klucza), załatw strażników i zabierz upuszczoną przez jednego z nich czerwoną kartę. Przy jej pomocy dostaniesz się do pomieszczenia z monitorami. Przyjrzyj się im, po czym wyjdź z drugiej strony. Znowu pozałatwiaj wrogów i idź przez siebie, zawsze zabierając to co upuszczają.

Po zejściu po schodach zdejmuj kolejnych ludzi, miń wiatraki aż zejdziesz po schodach i znajdziesz się w lokacji, którą widziałeś wcześniej na monitorach. Z ziemi podnieś kluczyk i wracaj do sali z monitorami, gdzie korzystając z klucza otwórz szafkę. Zabierz drugi pistolet i niebieską kartę. Wracaj, załatwiając przeciwników, w odpowiednim miejscu zainstaluj bezpiecznik w skrzynce.

Wracaj, przechodząc ostrożnie po polach, na których nie działa właśnie prąd i udaj się do mijanej wcześniej windy (która teraz już działa). Zjedź na dół, pozałatwiaj przechadzających się drabów, ze skrzynki z narzędziami zabierz cążki i na drzwiach na końcu użyj niebieskiej karty. W środku będziesz świadkiem ciekawej sceny, po czym ureguluj sytuację z pozostałymi drabami. Kiedy już to zrobisz podejdź do Jina i użyj na nim cążków do cięcia drutu. Pomyłka skończy się dla ciebie tragicznie, więc poprzecinaj kable w kolejności:

4 1
2 5
6 3
8
9
7

Po scenie uratowania, w pewnym sensie przynajmniej, Jina, zabierasz bombę i leć za gościem, który jako pierwszy opuścił pomieszczenie z Jinem i bombą. Tej ostatniej użyj na zamkniętych drzwiach z metalowej siatki. W środku zachowaj ostrożność i eliminuj przeciwników. Po chwili wyjdziesz na chodnik biegnący na zewnątrz budynku, pod wielkimi neonowymi literami, które są jednocześnie wskazówką do następnej zagadki. Zanim jednak będziesz miał okazję się w nią zagłębić czeka cię walka z pierwszym bossem.

Gość biega i zaczyna strzelać do ciebie kiedy tylko zobaczy jak przebiegasz. Wykorzystaj to. Klękaj pomiędzy szafkami na samej górze lub dole, i kiedy przebiega na górze, zauważa cię i zaczyna strzelać, odturlaj się na bok, po czym szybko wracaj na miejsce gdy przeładowuje broń i wal z dwóch uzi (które, jeśli jesteś grzeczną dziewczynką, zbierającą wszystko po drodze, już masz w posiadaniu). A potem turlaj się dalej i znowu tak ustaw, żeby móc szybko poturlać się w jedną stronę, uniknąć strzałów, i wrócić załatwiając go. Po walce zabierz trupowi broń i klucz, po czym podejdź do sejfu i otwórz go, korzystając z kombinacji neonowych znaków (każdy zatwierdzaj x-em). Po chwili wejście ma...

■ Glas

Podejdź do windy, uruchom ją i szybko pędź do drabiny. No tu już nie będzie tak łatwo. Idź tą samą drogą co Hana, aż dojdziesz do następnej drabiny. Wyczuj dobrze moment i wejdź na nią, po czym zaczekaj aż pojazd przestanie na chwilę pruć po dachu i biegnij na drugą stronę.

Po eksplozji zabierz rurę, podejdź z nią do zaworu i uderz go. Zacznie ulatniać się para. Wyjmij teraz pistolet, cofnij się trochę (ale musi być zielony krzyżyk) i strzel. Tyle Glas.

■ Hana

Strażnik na chwilę się zdekoncentruje. Biedak. Turlając się podnieś nóż i załatw strażnika. Zabierz mu broń i wracaj drogą pod neonowym szyldem. Użyj drabiny i witaj...

■ Glas

Zaczekaj na rurach i w momencie kiedy przestaną jarzyć się na czerwono, biegnij. Najpierw prosto do zaworu, który następnie przekręć. Teraz możesz już przejść poprzednio niedostępną drogą. Po drodze zasave'uj i wybiegniesz na dach. Tutaj czeka cię twoja własna walka z bossem. Tym razem jest to ten męczący cię od początku pojazd. Pobiegnij w prawo, zbierz amunicję i celuj w pojazd. W pewnym momencie przesunie się tak, że zawiśnie za dwoma płachtami powiewającymi na dachu. Jeżeli w niego mierzysz to właśnie wtedy powinien pojawić się zielony krzyżyk. Strzelaj. Płachta oderwie się i wkręci w wirnik. Szybko przebiegnij na drugą stronę dachu. Manewr powtórz i pojazd zdjęty. Pamiętaj - nie ma sensu strzelać w maszynę, a tylko w płachty i to kiedy pojawi się zielony krzyżyk. Ale musisz być oczywiście zwrócony w stronę pojazdu.

Wyjdź drzwiami i skieruj się do windy. W sali, gdzie Hana zamocowała bezpiecznik zaczniesz walczyć ze sporą grupą gości. Przyda się karabin maszynowy i turlanie co jakiś czas (aby pozbierać amunicję zanim poznika). Pamiętaj, że w normalnym stanie wystarczy tylko wycelować w jednego gości, a potem nasz bohater automatycznie zmieni cel. Nie dociskaj jednak spustu do końca, dobrze jest wyczuwać serie i załatwiać przeciwników tymi 8-10 strzałami. Nie marnuj amunicji na zwłoki. Po wyjaśnieniu sytuacji tutaj idź dalej przed siebie, dojdź do lokacji z podłączoną do prądu podłogą i podejdź do drabiny. Kiedy zaczniesz po niej schodzić rozpocznie się animacja, a po niej będzie...

■ Hana

Trochę czasu zajęło mi zdjęcie tego draństwa, ponieważ miałem o jakieś dwa pociski za mało aby go rozwalić i musiałem zebrać obydwa leżące na ziemi magazynki. W sumie jednak, kiedy dostrzeżecie w jaki sposób przeciwnicy prowadzą ostrzał, jesteście w miarę bezpieczni. Jak zwykle w czasie walki od razu trzeba kucnąć i zacząć strzelać w gościa w helikopterze - on w tym czasie pruje w środek pomieszczenia. Po chwili, kiedy przestaje, natychmiast turlajcie się w bok, przeładowując amunicję w pistolecie i zbierając magazynki (w tym czasie goście, z którymi walczy Glas strzelają tam gdzie właśnie klęczała Hana), po czym wracajcie na stare miejsce i z niego walcie do strzelca w helikopterze. Jeden pistolet to mało, ale wreszcie zdejmiecie gościa. Zaczyna się animacja, Hana załatwia pilota i nadchodzi czas przejąć ster nad dżentelmenem o imieniu...

■ Glas

Wybiegnij zza drzwi i turlając się posuwaj się naprzód. Chwila wahania i leżysz martwy, i trzeba powtórzyć całą walkę. Kiedy doturlasz się do końca chodnika (wisi tam helikopter z Haną, szybko znajdź miejsce, gdzie pojawi się napis Use i wciśnij trójkąt - przeciwnicy depczą ci po piętach, a Glas sam do helikoptera nie wskoczy. Co sprawiło mi prawdziwą przykrość bo myślałem, że jednak na tyle samodzielny jest i czekałem po czym dosięgła mnie kula.

DYSK 2: FOLK-O-MATIC

■ Hana

Tutaj walka się nie opłaca. Najlepiej jest przeturlać się wokół biednych zombiaków. Chociaż mały trening w posługiwaniu się nożem nie zaszkodzi. Kiedy zdobędziesz drugi pistolet załatw zielonych. A potem - nowa twarz czyli...

■ Deke

Deke - wejdź do budynku. Graczu - poznaj pana Decourt i jego metody działania. Po czym załatw zombiaki z tych swoich armat. I zrelaksuj się w towarzystwie... Otóż i...

■ Glas

Buuu. Nie lubimy przechodzić przez te płomienie.

Najpierw postój sobie i popatrz w jakiej kolejności się zapalają. Po czym ruszaj.

I tak się poparzysz. Witamy. A to musi być...

■ Hana

Załatwiaj zombiaki, ale radzę posługiwać się w tym celu nożem (kiedy to możliwe). Lepiej potrenujcie sobie tę trudną sztukę, bowiem później może zabraknąć amunicji. A to jest duży ból. Pozwiedzaj chatki do czasu aż znajdziesz klucz Po Mon. Mając go w garści wracaj przez wioskę do pomostu na wodzie, miń go (idź cały czas w lewo) i dojdziesz do drzwi. Nie sprawiają wrażenie specjalnie mocnych (na moje oko są zrobione ze słomy), ale bez klucza ich nie sforsujesz.

W małej chatce zachowaj stan gry, omiń zombiaka i cichuteńko wyjdź z chatki. Po czym równie cichuteńko zaszlachtuj nożem dwóch strażników i udaj się w prawo. Patrol dwóch strażników, plus jeden stojący - spróbuj podturlać się do spacerujących i zdjąć ich nożem, bo w przypadku strzelaniny większych szans nie masz. Jeżeli nie chcesz zanadto ryzykować to turlaj się, miń spacerujących (wszyscy zaczną do siebie strzelać) i turlaj się dalej, aż do drzwi - wtedy gra wskoczy w animację. Hana zostanie

zatrzymana. Kiedy żołnierz będzie cię miał na muszce, użyj ręcznika i... patrz w jego zastygłe oczy. Właśnie pojawił się twój wybawca...

■ Deke

Przy pomocy kastetu cichutko załatw pierwszego gostka. Resztę możesz próbować tak samo, ale spokojnie możesz użyć broni palnej. Pozałatwiaj wszystkich na stacji, potem wejdź na rampę i załatw wszystkich również tam. Po wyjściu na peron postrzelaj się z trzema strażnikami, potem wykończ jeszcze dwóch po drugiej stronie. Teraz wróć do miejsca z trzema i podejdź do jednego wagonu. A następnie wejdź do środka, jednak staraj się trzymać jak najbliżej prawej strony drzwi. Oto pierwszy boss Deke'a. Szybko podbiegnij do skrzyń z prawej strony, ustaw się prosto, przyklęknij i popatrz na ataki gościa z karabinem. Jak widzisz lubi strzelać: dwie serie stojąc, potem przykuca i puszcza jedną, przeładowuje broń i się chowa. Tak więc klęcz sobie spokojnie, trzymaj w ręku karabin maszynowy i czekaj aż zacznie strzelać kucając, po czym w odpowiednim momencie wyturlaj się na bok i zacznij strzelać. Jeżeli zdejmiesz mu jedną trzecią energii - ranny zacznie strzelać w sufit - możesz jeszcze trochę w niego pogrzać. Po czym wturlaj się w prawo, przeładuj broń i czekaj. Po chwili będzie po sprawie. Aha - staraj się nie strzelić w skrzynkę z materiałami wybuchowymi. Jeden z pocisków odstrzeli kłódkę, na którą byliście zamknięci. Zabierz więc trupowi broń, a po wyjściu ostudź zapały nowych strażników, zabierz kartę opuszczającą drabinę i pobaw się panelem. Najpierw otwórz zamek trzymający drabinę (obydwa bezpieczniki ustaw w środkowym rzędzie - jeden na "Power", drugi na "Lock 3"), a kiedy już to zrobisz, opuść samą drabinę (obydwa bezpieczniki w pierwszej od lewej kolumnie - jeden na "Power", drugi na "Ladder"). Wejdź po drabinie.
Na górze spotkasz się z pewnymi niemiłymi czynnikami, które w znaczący sposób mogą wpłynąć na twoją żywotność. Raz: nieprzyjemnie wąskie kładki (spadek = śmierć), dwa: panów z niecnymi zamiarami i dużymi ostrzami na rękach. W normalnej sytuacji można by spokojnie ich uniknąć turlając się jak mała piłeczka, ale tutaj nie polecam. Metoda ataku tych bestii jest prosta - spadają z góry, po czym zaczynają biec w twoim kierunku. Należy w tym momencie zacząć do nich strzelać. Zabija je około 8-10 pocisków (kontrolujcie spust), a atakują w tercetach. Tak, że jeden magazynek karabinu maszynowego spokojnie styknie (możecie używać też spluwy zabranej gościowi z pociągu - ta jest bardziej pojemna). W sumie musisz ubić z dziewięć bestii, aż wreszcie pałeczkę przejmie...

■ Glas

Glas nie lubi jak zielone zombiaki go atakują. Dlatego właśnie zabije je wszystkie. Nie to co...

■ Hana

Załatw dwóch strażników, wracaj do miejsca, w którym wyszedłeś z chatki z babcią, która opowiedziała ci o Wee Ming i przejdź przez chatkę. W wiosce załatwiaj wszystkich zombiaków, oraz nowych znajomych Deke'a spadających z góry (na nich nie radzę startować z bronią białą). W końcu załatwisz w chacie zombiaka, który upuści klucz Xi Mon. Teraz wracaj na stację kolejową. Kiedy przejdziesz przez chatkę ze staruszką, idź dla odmiany w lewo. Miniesz tory, załatwisz strażników i dojdziesz do dwóch chat. Możesz zwiedzić obie, ale tylko jedna zaoferuje ci coś oprócz trudnej walki. Wejdź w te na górze i NATYCHMIAST załatw strażnika przy drzwiach. Jeżeli nie zdejmiesz go z zaskoczenia (czerwony celownik) to masz przerąbane. Ja miałem. Dlatego zaraz po wejściu dobrze jest zacząć strzelać mniej więcej w jego kierunku. Dlaczego? Bo skradać się będzie ciężko z powodu naszych znajomych skaczących z sufitu. Przygotuj się na trudną, amunicjożerną walkę. Strzelaj kontrolowanymi seriami, po zwłokach natychmiast zbieraj magazynki (turlając się oczywiście) i systematycznie wyrzynaj te bestie. Po czym wyjdź z kluczem do wagonu. Aha - w sąsiedniej chacie mniej więcej jest to samo, tyle, że bez klucza.
Z kluczem wracaj ścieżką do najbliższego save'a, tuż obok wagonu kolejowego. Otwórz go kluczem, wejdź do środka i wstukaj kod: **4N2B, 422C, 8000**
Zacznie się przejażdżka, a na dach pociągu w roli eksterminatora wedrze się...

■ Deke

W czasie walki lepiej przyjąć strzały na klatę niż spaść (tym bardziej, że upadek jest o wiele prostszy i dostajemy go w zestawie z dwudziestosekundowym ładowaniem), no chyba, że turlacie się tylko przód-tył-przód-tył. W tym czasie najlepiej jest wyjąc spluwę i zdjąć obydwu strażników. Zaraz po tym szybko lećcie przed siebie, kiedy pociąg będzie wpadał do wody. I wszystko w porządku. Tylko gdzie jest...

■ Glas

Załatw strażników, weź broń i amunicję, załatw strażników i zgarnij klucz do ciężarówki. Po czym wykorzystaj go do przejechania się wozem.

DYSK 3: KURTYZANORIUM

■ Glas

Weź puszkę oleju, podejdź do dzbana i rozwal go na ziemi. Teraz szybko stań nad klapą w podłodze i rozlej na nią olej (jeżeli zrobisz to na jedną z kratek, olej zleci na dół), po czym do pomieszczenia wbiegnie strażnik. Zacznij turlać się do tyłu - gość wbiegnie wreszcie na olej i puknie łysą czaszką w podłogę. Zabierz pistolet, wyjdź na zewnątrz i przy pomocy pałki załatw kolejnego strażnika, po czym idź do drzwi. Ok. A co robi...

■ Deke

Przejdź po szybkach (kółka to twoja ścieżka) i wejdź do budynku przez okno.

X X X X X X O X
X X X X O O O X
X X X X O X X X
X X X X O O O X
X X X X X X O X

To było łatwe. Teraz...

■ Glas

Wejdź do kuchni i zacznij się skradać. Musisz tak przejść za plecami kucharzy, aby cię nie zauważyli. Ich pole widzenia jest wyznaczane chodnikami - przyczaj się więc na samej krawędzi i turlaj się naprzód, kiedy nie patrzą. Po minięciu tych, którzy przerzucają się pomarańczą, dojdziesz do jednego, który rozgniata karaluchy (prościutko), po czym jeszcze dwóch, z których jeden pluje a drugi rzuca za siebie poszatkowane warzywa. Przypatrz się dokładnie w jaki sposób to robią i przeturlaj się na drugą stronę. Tutaj włącz alarm przeciwpożarowy i zastrzel strażników (pomoże ci w tym patelnia). Wejdziesz w posiadanie shotguna (trafia kilku przeciwników, jeśli stoją blisko siebie lub w jednej linii). Po wyjściu na większe pomieszczenie załatw przeciwników, wejdź po schodkach, pałką załatw ostatniego i podejdź do drzwi. Spotka cię tu...

■ Hana

Udaj się do pustej już kuchni i wejdź w małe drzwi z przebieralnią. Załóż wyzywający strój i opuść pomieszczenie. Od tej pory, jeżeli nie masz wyciągniętej broni wszyscy traktują cię jak pracującą dziewczynę i nie będą się czepiać. Możesz to wykorzystać załatwiając ich od tyłu nożem i zbierając amunicję. Polecam, bo pod koniec poziomu będzie jej wiecznie mało. Wejdź do sali, z której schody prowadzą do wyjścia z budynku i zapukaj do okutych stalą drzwi. Zostaniesz rozpoznany jako jedna z dziewczyn i wpuszczony do środka. Możesz załatwić strażnika. Wszystkich zresztą. Pozwiedzaj pomieszczenia. W jednym z nich czeka na ciebie...

■ Deke

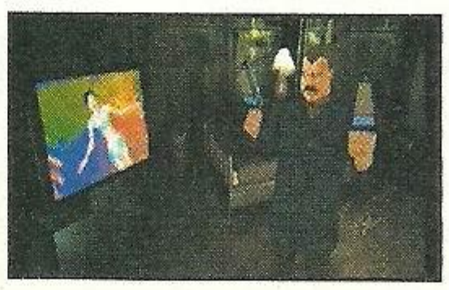
Wyjdź z pokoju, zastrzel strażników (Deke nawet nie musi próbować akcji ze strojem), wejdź po schodach i po załatwieniu kolejnych strażników wejdź do pokoju i zabierz z niego monetę. Teraz wróć do pokoju, w którym Deke spotkał się z Haną i wejdź w drzwi obok. Podejdź do wielkiej pozytywki, wrzuć monetę i powciskaj przyciski w kolejności: obie ręce do przodu, prawa w górze, lewa w górze, obie z tyłu, góra. Wejdź przez drzwi, zastrzel straże i wejdź w małe drzwi obok korytarza. Zabierz stąd klucz do windy, wyjdź i idź korytarzem. Skorzystaj z klucza do windy, po przejażdżce wejdź do małego pomieszczenia i zabierz z niego klucz, po czym udaj się schodami na dół. Tutaj podejdź do rur z parą i użyj klucza. Nie da się uniknąć małych obrażeń, ale nic to. Weź klucz i wracaj na górę windą, po czym walcz dzielnie. Następnie otwórz kluczem wielkie, podwójne drzwi i pomyśl, gdzie jest teraz...

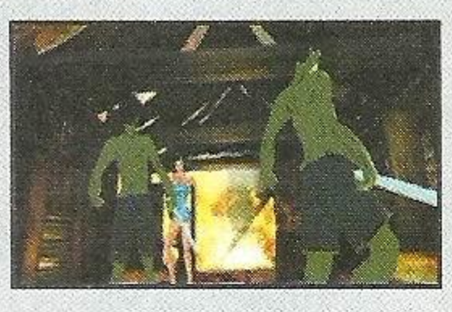
■ Glas

Załatw bandziorów i wejdź po schodach. Załatw strażnika w ślepym korytarzu i weź klucz, którym otworzysz najbliższe drzwi. Wejdź do środka i pokonaj stawiających opór gości. A potem wejdź w małe drzwi i spotkaj się z kolejnym bossem. Polecam skorzystanie z shotguna.
Sprawa jest całkiem przyjemna. Gość leży pod łóżkiem i co jakiś czas ostrzeliwuje jakiś fragment podłogi. Można się turlać, ale zbyt wiele razy utknąłem tu na zakrętach więc polecam zwykłe bieganie. Schemat jest taki. Gość strzela w jedno miejsce, w drugim pojawia się czerwona kropka. Oznacza ona, gdzie pójdą następne strzały. Proponuję zmienić wtedy miejsce. I tyle. Trafić drania można tylko wtedy gdy wychyla się z łóżka z lewej lub prawej strony. Ale frajer sygnalizuje to - kiedy czerwona kropka pojawi się tuż przy łóżku z prawej lub lewej strony to gość pojawi się właśnie tam. Najpierw wychyli się z lewej i będzie pojawiał się tam, aż go trafisz (jeden strzał z shotguna), a po trafieniu będzie pojawiał się z prawej (i kolejny strzał). W sumie trzeba trafić go cztery razy i po krzyku. Postarajcie się przy okazji nie postrzelić siedzącej na środku, ciężko pracującej kobiety. Po tej akcji zobaczycie parę chłodnych scen i kamera weźmie w obroty sztukę o imieniu...

■ Hana

Wyjdź z pomieszczenia, załatw strażnika i idź do pokoju, z którego Deke zabrał monetę. Znajdziesz tam klucz (ten sam, który Glas zabrał w ślepym zaułku strażnikowi). Udaj się więc w ślady kumpla. Z fontanny zabierz kwiatek, a kiedy strażnicy nie patrzą - zrób z nimi to co zwykle. Zdobędziesz klucz do biura. Otworzysz nim drzwi, które znajdują się obok tych, którymi wszedłeś do pomieszczenia z fontanną. Biuro wygląda ciekawie, ale nie ma tu nic





interaktywnego więc podejdź do windy i ruszaj nią na dół. Idź do garderoby (na wieszakach jest tu sporo ubrań, a na końcu stoi drab). Załatw gościa i weź czarną wazę, po czym wróć na górę, idź do korytarza gdzie doszło do spotkania z Deke i dojdź do samego jego końca. Tam, z pokoju weź białą wazę i idź do podwójnych drzwi, przez które przeszedł Deke ostatnim razem kiedy go widziałeś. Na czarnym piedestale użyj czarnej wazy po czym w czarnej wazie umieść zwiędłe lilie (wilted lillies), a w białej - świeże słoneczniki (fresh sunflowers). Otworzysz drzwi i staniesz się świadkiem kilku mało przyjemnych akcji. Uciekaj do windy (po drodze załatw jedną sztukę), zjedź na dół i wybiegnij przez drzwi (w biurze są trzy sztuki, ale lepiej jest ich unikać), po czym przemierzaj kolejne lokacje aż do kuchni i wal do przebieralni. Tu załatw jeszcze jedną, zabierz klucz do zamrażarki i przebierz się w swoje rzeczy, które w rzeczywistości należą do tamtego biednego wesołka ze skręconym karkiem. Wyjdź z przebieralni i wejdź do zamrażarki (obok). Przerażający widok.

Zabierz shotguna i idź w kierunku odgłosu warczącej piły. Po wejściu do środka zobaczysz animację i dojdzie do walki z bossem - panią Chen z piekła rodem.
Walka jest dosyć prosta - podejdź do niej blisko, z shotguna pojedynczymi strzałami rozwalaj pojawiające się sztuki a upuszczane przez nie laleczki używaj na poświacie wokół pani Chen. Kiedy użyjesz laleczki poświata zniknie na chwilkę a pani Chen wróci do własnej postaci. Szybki strzał i powtarzaj. Aż do skutku - czyli trzech trafień.

DYSK 4: HELLRAISER

■ Hana

Nieprzyjemna sprawa bo woda zabija. Przypatrz się schematowi pojawiania się wysepek. Lecą od góry z lewej strony i potem pojawiają się i znikają wskazując drogę. Wejdź więc na ten z lewej i po kolei idź po następnych, aż wyjdziesz z drugiej strony. Idź prosto, aż dotrzesz do wioski.
Tutaj też pojawią się pierwsze duchy. Zabij je i zbierz papierowe magazynki - aby uzyskać z nich amunicję musisz spalić je w ognisku albo przy jednej z pochodni. Staraj się robić to jak najczęściej. Zwiedź chaty - pierwsza z prawej pozwoli ci zachować grę. W czasie twej drogi błyskawica uderzy w pień i zapali ogień. Idź w prawo, przejdź przez most i zapoznaj się z okolicą. W jednej z lokacji zobaczysz małą dziewczynkę biegnąca do domku. Przyjemny dziecinny pokoik jakich w piekle wiele, czego nauczył nas już Michael LeRoi. Wracaj i stocz długotrwała walkę z potworami. Kiedy już je pozałatwiasz , oprócz amunicji zbierzesz także papierową bramę. Wracaj z nią do wioski, miń chaty i idź w lewo aż dojdziesz do dużego ogniska. Rzuć w nie bramę i wracaj w prawo do mostu. Spora brama właśnie zniknęła. W środku spotkasz panią Chen i papierowy karabin maszynowy (przypomina mi się akcja z filmu "Top Secret" - przez przeczytaniem zniszczyć; w tym wypadku - przed użyciem - spalić). Pogadaj z nią, weź lalkę i wracaj do małej dziewczynki z pokoiku. Porozmawiaj z małą i daj jej prezent od Chen. Teraz zagadka. Musisz tu trochę pokręcić.
Przy dziewczynce przekręć najpierw IIIII pod 5 i naciśnij X, a potem przekręć I pod 5 i znowu naciśnij X.
Przy dziewczynie przekręć II pod 18 i naciśnij X, a potem przekręć IIIII pod 18 i naciśnij X dwa razy.
Przy kobiecie przekręć I pod 35 i naciśnij X, a potem przekręć IIIII pod 35 i znowu naciśnij X.
Przy staruszce przekręć IIII pod 88 i naciśnij X, potem jeszcze raz, potem przekręć III pod 88 i naciśnij X, a na końcu najedź II na 88 i po raz ostatni wciśnij X.
Z prochu wypadnie kamienny pergamin - wróć z nim do pani Chen i po krótkiej scenie załatw zjawy, zabierz amunicję i gałąź drzewa. Idź z nią do ogniska (już nawet nie piszę o walkach z hordami przeciwników) i zapal ją. Musisz zapalić teraz trzy pochodnie rozsiane po wiosce - jedna jest przy chacie z prawej strony wioski, druga nieopodal mostu, a trzecia - na drodze do pokoiku małej dziewczynki, która dopiero co rozsypała się ze starości w proch. Dziewczynka, nie pokoik. Po zapaleniu pochodni otworzyłeś wielkie, szare drzwi, które mijałeś już kilka razy. Wejdź w nie i w środku załatw co trzeba i opuść niegościnne pomieszczenie zabierając po drodze papierowy klucz oraz połowę medalionu z drzewem. Z kluczem leć do ogniska przy wiosce, wrzuć papierową imitacje do ognia po czym prawdziwy klucz zabierz z pierwszej chaty z lewej strony, gdzie właśnie się pojawił. Z kluczem w ręku biegnij do pokoiku dziewczynki, miń go i otwórz nim drzwi, w których wcale nie czeka na ciebie...

■ Glas

Po krótkiej animacji sami zadecydujecie kto jest w tej grze prawdziwym twardzielem. Idź przed siebie, poznaj swego nowego przewodnika i miń drzwi z chińskimi krzaczkami, załatw duchy i idź dalej aż zbierzesz księżycowy klucz. Wracaj tą samą drogą aż do miejsca startu i otwórz tutaj drzwi swym nowym kluczem. Idź za przewodnikiem, walcz ze zjawami po czym dotrzesz do statui smoka. Możesz ją obejrzeć, ale nie musisz - rozwiązanie zagadki, której jest oczywista częścią znajduje się jakieś półtora tysiąca znaków niżej.
Zejdź po pnączach na dół, załatw cerbery i podejdź do namalowanego na ziemi kółka, w którego centrum, otoczony prze dwie kolejne statuy smoków leży sobie słoneczny klucz. Wracaj teraz do księżycowych drzwi i użyj nowo zdobytego klucza aby wejść do tych ze znaczkiem słoneczka. Przy okazji - tutaj ognisk raczej nie ma, ale amunicję możesz palić na niektórych pochodniach. Załatw zjawy, obejrzyj smoki i idź przed siebie aż dotrzesz do kolejnych pnączy. Wejdź po nich i przygotuj się na turlanie. Nie walcz ze zjawami - nie ma sensu i tylko między nimi śmignij, po czym wyjdź z drugiej strony i zejdź po pnączach.
Na dole czeka cię zagadka z chodzeniem po zapadających się kamiennych tabliczkach, którą dyskretnie sugerowały statuy smoków.. Aby zdobyć amunicję pójdźcie taką drogą:

X	X	X	X	X
8	7	6	X	X
X	X	5	X	X
X	3	4	X	X
1	2	X	X	X

Aby przejść na druga stronę proponuje zrobić to tak:

X	X	X	8	9
X	X	X	7	X
X	X	5	6	X
X	3	4	X	X
1	2	X	X	X

Po przejściu na drugą stronę zabierz miecz z podestu, załatw z karabinu latające zjawy i wracaj tam, gdzie Glas zaczął ten poziom. Przy rozwidleniu dróg jest tam mała statua. Użyj na niej miecza, a otworzysz sobie przejście. Idź przed siebie i po krótkiej chwili staniesz do walki z bossem. Ehhh.
W sumie dosyć łatwa. Z karabinem maszynowym wystarczą dwie serie. Boss atakuje w ten sposób, że wychodzi z wody, krzyczy, po czym zaczyna pływać i pozbawiać cię kolejnych fragmentów, na których możesz stać. Turlaj się i przewiduj miejsca, w które uderzy. I przyciskaj spust z całej siły, kiedy tylko pojawi się i zacznie ryczeć. Wystarczą dwie serie, co czyni tę walkę wyjątkowo przyjemną. Glas zgarnia oko i lecimy. A jak tam w tym czasie...

■ Hana

Załatw kogo trzeba, porozmawiaj z drugim bratem, zabierz drugą część medalionu z drzewem i zabierz korbę. Wyjdź, załatw kolejnych drani i wracaj do ogniska. W jego pobliżu znajduje się dziwna dziura, która w rzeczywistości jest studnią, którą dopiero co podziwiał Glas. Użyj korby i wydobądź ze studni oko i obserwuj co się dzieje.

■ Glas

Po wyjściu ze studni zbyt wiele nie zrobisz. Możesz postrzelać, ale nei ma po co marnować amunicji - poturlaj się, a po pewnym czasie w kadrze pojawi się...

■ Hana

Idź przed siebie, miń bagno i podejdź do płótna, na którym namalowana jest mapa. Wystarczy tylko umieścić przedmioty na miejscach, z których je zebrałeś
- Kamienny Pergamin z małej jedynki.
- Kamienne Oko z małej dwójki
- Lewa Połowa Drzewa z dużej dwójki
- Prawa połowa Drzewa z dużej czwórki

DYSK 2: FOLK-O-MATIC

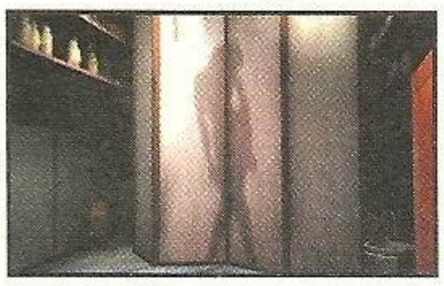
■ Hana

Po powrocie na drugi dysk, na którym autorom pewnie zostało trochę miejsca, załatw zeskakujących gości i podnieś papierową laleczkę. Wrzuć ją do pieca, który buchnie płomieniem (od tej pory możesz tu palić amunicję). Po załatwieniu przeciwników pochodź po pomieszczeniu i popatrz na chińskie symbole. Te, przy których pojawi się napis Use spróbuj obsłużyć jednym z trzech przedmiotów - okiem (oko jest akurat na kręcącym się bębnie, ale reszta na podłodze) drzewem lub pergaminem. Po kilku próbach załatwisz to i dojdzie do ostatecznego starcia.

OSTATECZNE ROZSTRZYGNIĘCIE

Jeżeli graliście na Normal to macie tylko dwa wyjście - albo Hana zabija Glasa i rusza aby pomóc Wee Ming dotrzeć do piekła, albo Glas puka Hanę i rzuca się aby uśmiercić Wee Ming. Jeżeli jednak graliście na Hard, jest też trzeci, kooperacyjny wybór. I tylko on ma dobre zakończenie. A tych jest w sumie pięć i zależą od tego czy powiedzie się po dokonaniu wyboru czy też nie.

--Walcząc jako Hana trzeba unikać ataków Lama, zestrzeliwać fruwające bestie, a papierowe pieniądze, które upuszczają co jakiś czas - wrzucać do ognia. Po trzech spaleniach kasy Lam ginie. Ale nie jest łatwe, tym bardziej, że jego ataki robią się coraz mniej przyjemne. Jak zwykle trzeba uczyć się jego ataków na pamięć (kiedy i gdzie).
--Walcząc jako Glas trzeba tylko strzelać i strzelać. Małe demony upuszczają amunicję i starajcie się trzymać je z dala, ale głównym celem jest oczywiście "mała" Ming.



Scrapbook
W menu głównym wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wystukaj Góra, Góra, Dół, Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, Trójkąt, Prawo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nieskończona liczba masek
W menu głównym wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wystukaj Lewo, Trójkąt, Prawo, Lewo, Kółko, Prawo, Dół, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Nieskończona liczba Owoców Wumpa
W menu głównym wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wystukaj Dół, Prawo, Prawo, Dół, Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wybór etapu:
W menu głównym wystukaj kolejno L1, L1, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kwadrat.

Widok z oczu (arcade/adventure)
Zapauzuj grę i wstukaj: Kółko, Kółko, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat

Auto przeładowanie (arcade)
Zapauzuj grę i wstukaj: Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kółko

Wielkie głowy (arcade)
Zapauzuj grę i wstukaj: R1, R1, L1, L1, Trójkąt, Trójkąt

Szkielety (arcade)
Zapauzuj grę i wstukaj: Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kółko

Zwolnione tempo (arcade)
Zapauzuj grę i wstukaj: Trójkąt, L1, Trójkąt, L1, Trójkąt, L1

Pop top (arcade)
Zapauzuj grę i wstukaj: Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, R1, R1

Army Men 3D

Wybór etapu:
W menu głównym szybko wystukaj: Kwadrat, Kółko, R1, L1, L1 + R1.

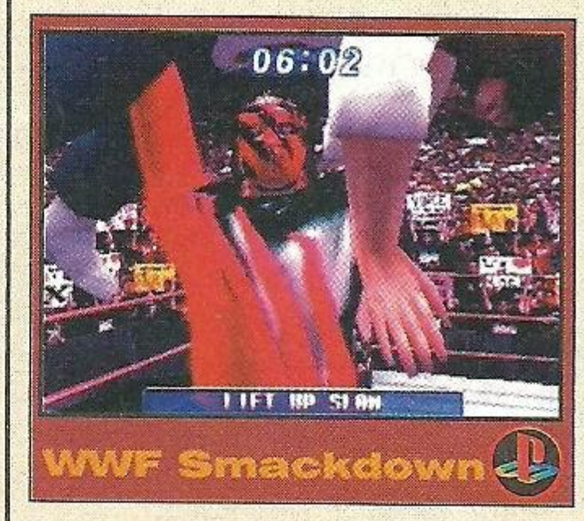
Nietykalność:
Zapauzuj grę i szybko wystukaj Kwadrat, Kółko, L1, L1 + L2.

Wszystkie bronie:
Zapauzuj grę i szybko wystukaj Kwadrat, Kółko, R1, L1, R1 + R2.

Widok FPP
Podczas gry przytrzymaj wciśnięte Start + Kółko + Kwadrat. Gra się zapauzuje. Rozpocznij wciskając Start.

No Fear Biking

Trasy dla twardzieli
Najpierw wybierz Trick Trial z menu głównego. Teraz na ekranie ustawień roweru wybierz "Quit To Menu". Nowe trasy dostępne są z trybu Single Race.



Inne areny
Aby wejść na ukryte areny, wciśnij Kółko zaraz przed wejściem na główną arenę.

Bonusowi wrestlerzy:
Wystarczy "zaliczyć" odpowiednią ilość sezonów, aby odkryć nowych zawodników:
Ivory - 1 rok
Prince Albert - 2 lata
Jacqueline - 3 lata
Viscera - 4 lata
Mideon - 6 lat
Gerald Brisco - 7 lat
Pat Patterson - 8 lat
Tiger Ali Sei - 15 lat
Rock Fan - 20 lat (teraz podświetl Icemana i daj w dół).

Wu-Tang

Wszystkie postacie
W menu głównym wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko.

Syphon Filter 2

Expert Mode
Na ekranie tytułowym podświetl opcję "One Player". Następnie wciśnij i przytrzymaj Góra + L1 + R2 + Select + Kółko + X + Kwadrat.

Toy Commander

Tankowanie pojazdu
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L i wciskaj kolejno B, Y, A, X, B, X.

99 strzałów ciężką bronią
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L i wciskaj kolejno A, B, X, Y, B, A.

Machine gun
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L i wciskaj kolejno B, A, Y, X, A, B.

Naprawa zabawki
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L i wciskaj kolejno A, X, B, Y, A, Y.

Artworki
Wsadź płytę z grą do CD-ROM'u w jakimkolwiek blaszaku - znajdziesz pliki graficzne.

Re-Volt

Kody należy wpisywać jako imię gracza.

Wszystkie trasy
Wersja NTSC - TRACTION
Wersja PAL - TRACKER

Wszystkie auta
Wersja NTSC - CARTOON
Wersja PAL - CARNIVAL

Wszystkie bronie
Wersja NTSC - YOY
Wersja PAL - SADIST

Resident Evil 2

Nietykalność
Na ekranie wczytywania stanu gry wciśnij Dół, Dół, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, L, R, R, L, C-Góra, C-Dół. Jeśli kod został wpisany poprawnie, gra wróci do menu głównego.

Nieskończona ilość amunicji
Na ekranie wczytywania stanu gry wciśnij Góra, Góra, Góra, Góra , Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, L, R, L, R, C-Prawo, C-Lewo. Jeśli kod został wpisany poprawnie, gra wróci do menu głównego.

Ridge Racer 64

Nowy wózek
Rozpocznij wyścig na pierwszej trasie w trybie Grand Prix. Zaraz po starcie zawróć na murek(z cegłówek) i ... przejedź przez niego. Rozpocznie się wyścig na odwróconym torze. Wygraj, a dostaniesz baardzo przyjemny samochód.

Shadow Man

Deadwing
Znajdź Cyclops'a grającego w pool'a. Zabij go, a następnie wskocz na stół. Pojawi się napis "Cheat Activated". Sprawdź teraz "Book of Shadows

Nieskończona energia
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Prawo, Kwadrat.

Wszystkie bronie
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Góra, Kółko.

Max amunicji
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Lewo, Trójkąt.

Amunicja x10
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Kółko, Lewo x 2, L1, L2.

Zabijasz jedynym strzałem (guny)
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Dół, R1.

Zabijasz jedynym ruchem (broń biała)
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: L1, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Dół, L1.

Tryb samobójców (trudniejszy)
Wejdź do ekranu opcji i wybierz sekcję Credits. Teraz stukaj: Dół, Dół, Dół, Trójkąt, Dół, Dół, Dół, Kwadrat, Lewo.

Tiny Tank

Wybór poziomu
Wybierz nową grę i w menu "Stamper" przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + Lewo + Kółko + Select.

Rainbow Six

Cheaty można wstukiwać w głównym menu, lub po zapauzowaniu gry. Trzeba trzymać L1.

Wybór poziomu
Kółko, X, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, X, X.

Nietykalność
Kwadrat, X, Trójkąt, Trójkąt, X, Kwadrat, Kółko, Kółko.

Otwiera wszystkie drzwi
Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt.

Wszystkie mapy
X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X.

Max energii dla teamu
Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat.

Zakładnicy nie mogą być zabici
Kółko, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Kółko.

Wszystkie karabiny
X, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, X, Kwadrat, Kółko.

Wszystkie pistolety
X, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, X, Trójkąt, Kwadrat.

Dodatkowa amunicja
Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Trójkąt.

Wszystkie przedmioty
Trójkąt, X, X, Kółko, Kwadrat, Kółko, X, Trójkąt.

Bez terrorystów
Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, X, Trójkąt, Kółko.

Tryb Superman
X, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, X, X.

Tryb Free-for-all
Kółko, Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko, Kwadrat, X, Trójkąt.

Zakończenie
Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, X, Trójkąt.

PRO ACTION REPLAY PSX

Die Hard Trilogy 2

Gra TPP
Max energii
E008C5AD 0001
80101C94 01F4
Smoke Grenade
E008C5AD 0001
80101D00 00FF
Flash Bang Grenade
E008C5AD 0001
80101D04 00FF
Frag Grenade
E008C5AD 0001
80101D08 00FF
Incendiary Grenade
E008C5AD 0001
80101D0C 00FF
Proximity Mine
E008C5AD 0001
80101D10 00FF
Nieskończona amunicja do Shotguna
E008C5AD 0001
80101CB4 00FF
Nieskończona amunicja do MP5
E008C5AD 0001
80101CB8 00FF
Nieskończona amunicja do Law 80 Rocket Launcher
E008C5AD 0001
80101CBC 00FF
Nieskończona amunicja do JackHammera
E008C5AD 0001
80101CC0 00FF
Nieskończona amunicja do Shock Rifle(ogłuszacz)
E008C5AD 0001
80101CC4 00FF
Nieskończona amunicja do miotacz ognia
E008C5AD 0001
80101CC8 00FF
Modifikator broni
E008C5AD 0001
80101CA0 00??

Shooter
Nieskończona energia
E008C5AD 0002
800FA870 01F4
Nieskończona amunicja do Shotguna
E008C5AD 0002
800FA8C0 00FF
Nieskończona amunicja do MP5
E008C5AD 0002
800FA8C4 00FF
Nieskończona amunicja do Law 80 Rocket Launcher
E008C5AD 0002
800FA8C8 00FF
Nieskończona amunicja do JackHammera
E008C5AD 0002
800FA8CC 00FF
Nieskończona amunicja do Shock Rifle(ogłuszacz)
E008C5AD 0002
800FA8D0 00FF
Nieskończona amunicja do miotacz ognia
E008C5AD 0002
800FA8D4 00FF
Modyfikator broni
E008C5AD 0002
800FA8F4 00??

Jazda samochodem
Nieskończona energia
E008C5AD 0003
800FA284 01F4
Nieskończony dopalacz
E008C5AD 0003
800FA290 1388
Wartości do modyfikatora broni

01 - Pistolet
02 - Shotgun
03 - MP5
04 - Law 80 Rocket Launcher
05 - JackHammer
06 - Shock Rifle
07 - Flame Thrower

Mulan

Nieskończona Lina
D0033FC6 8FB1
301AA970 0019
P1 modyfikator punktacji w Majhong
3003756C 00??
P2 modyfikator punktacji w Majhong
30037570 00??

NBA In the Zone 2000

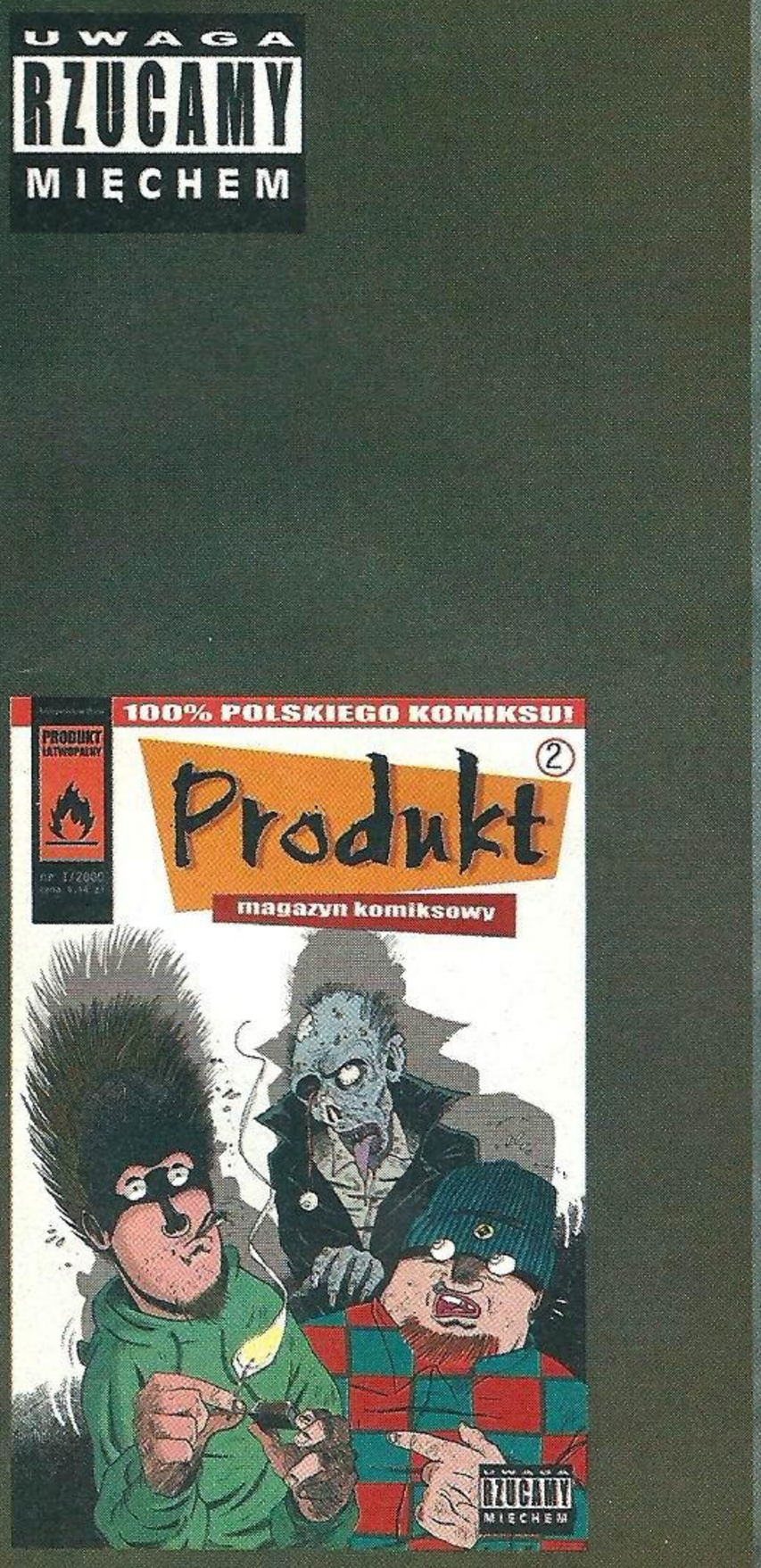
Nieskończona ilość punktów podczas kreacji zawodnika
80101180 0032
Gospodarze (Home Team) - Nieskończoność Time Out'ów
80092218 0009
Gospodarze (Home Team) - Brak Time Out'ów
80092218 0000
Gospodarze (Home Team) dostają 150 punktów
80092228 0096
Gospodarze (Home Team) kończą z wynikiem 0
80092228 0000
Modyfikator punktacji Gospodarzy (Home Team)
80092228 00??
Goście (Away Team) - Nieskończoność Time Out'ów
8009244C 0009
Goście (Away Team) - Brak Time Out'ów

TOMBI 2 Evil Swine Returns

Posiadanie następujących broni/ strojów:
Blackjack
300BFAB4 0001
Grapple
300BFAB5 0001
Doka Pin
300BFAB6 0001
Boomerang
300BFAB7 0001
Ice Boomerang
300BFAB8 0001
Glacier Boomerang
300BFAB9 0001
Hammer
300BFABA 0001
Fire Hammer
300BFABB 0001
Torch Hammer
300BFABC 0001
Pig Ball
300BFABD 0001
Green Pants
300BFABE 0001
Fast Pants
300BFABF 0001

Fear Effect

Zdrowie
80077810 0002
Amunicja
80077810 0001
Zdrowie i amunicja
80077810 0003
Nerwy z żelaza
D0047D88 0068
80047D8A 2400
Zatrzymuje czas
D0028508 0008
8002850A 2400
Zatrzymuje odliczanie
D00AFA2C 18F0
800AFA2E 2400



Stara Szkoła

GRY ARCADE, W PRZECIWIEŃSTWIE DO POZOSTAŁYCH GATUNKÓW POSIADAJĄ PEWNĄ, SZCZEGÓLNĄ CECHĘ, JAKĄ JEST PODWYŻSZONA ODPORNOŚĆ NA ZĄB CZASU. JEDNOCZEŚNIE CIĘŻKO POWIEDZIEĆ CZY ICH MAGIA TKWI W OBUDOWACH AUTOMATU CZY MOŻE W ZASTOSOWANIU SZTUCZEK SPRZĘTOWYCH, BOWIEM NIEKTÓRE, CHOĆ JUŻ WIEKOWE, POTRAFIĄ NA NOWO ROZPALIĆ OGIEŃ W SERCU PRAWDZIWEGO GRACZA.

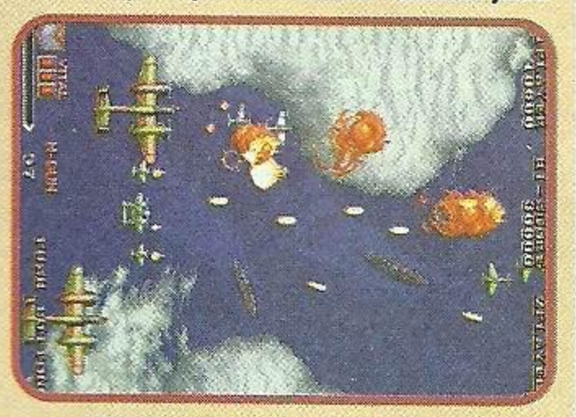
Właśnie dlatego przyjrzymy się dzisiaj wybranym tytułom, które dzięki płycie arcade - Capcom System 1, wprawiały w zachwyt rzesze ówczesnych bywalców salonów.

Jeden z najbardziej popularnych gatunków, który obecnie został całkowicie zaniedbany, stanowiły wtedy chodzone fightery 2D. Co prawda w ostatnim czasie wyszło kilka eksperymentalnych pozycji, ewoluując , zgodnie z modą, w 3D ale w porównaniu do tego co działo się niespełna kilka lat temu... Tym samym aby rozpocząć naszą wycieczkę musimy cofnąć się do roku 1991, kiedy to panowie z Capcom postanowili diametralnie zmienić pomysł wykorzystany nieco wcześniej, w tytule MAGIC SWORD. Owa gra, utrzymana w klimacie fantasy, przedstawiała klasyczną historię walki dobra ze złem. Nasz bohater na skutek niesprzyjających okoliczności musiał pokonać hordy nieprzyjaciół, przemierzając zarazem kolejne piętra Wieży Smoka, na której szczycie czekał oczywiście piekielny mag odpowiedzialny za całe zamieszanie. Pomysł najwyraźniej spodobał się graczom i niespełna rok później zaprezentowano tytuł, który tym razem stanowił wspomniany przełom. Mowa oczywiście o niezapomnianym FINAL FIGHT. Fabuła gry przenosi nas na ulice bliżej nieznanego Metro City i podobnie jak uprzednio, stanowi jedynie pretekst dla sedna sprawy. Pewnego dnia, obecny burmistrz metropolii, Mike Haggar, odbiera telefon, z którego dowiaduje się o porwaniu córki. Za sprawą stoją członkowie Mad Gear, lokalnego gangu, który najwyraźniej nie popiera planów eliminacji przestępczości. Hagar, były wrestler oraz jego dwaj przyjaciele, Guy i Cody, nie tracąc czasu wyruszają w miasto. Od tej chwili zaczyna się prawdziwa jatka. Gra oferuje kilka sporych poziomów, na których czekają rzesze różnych kolesiów, pragnących zasłużyć się dla gangu. Trzeba także wspomnieć o regularnie pojawiających się sub bossach i prawdziwych szefach, którzy potrafią napsuć sporo krwi lub czasem przysiąść na pobliskim murku, patrząc jak radzimy sobie z "pionkami". Nasi bohaterowie mają do dyspozycji pięści i nogi, ale pojawiają się także inne akcesoria w postaci noży, rur czy pałek, charakterystycznych dla "Philadelphia Street Fight". W sumie FF to solidna porcja nieprzerwanej akcji, zmieniające się i zarazem ciekawe lokacje, czy wreszcie możliwość gry we dwóch, co sprawiło, iż był to naprawdę wspaniały tytuł.

Gry na boardzie CPS-1 rozpalały miliony...

Final Fight - ta gra stała w każdym salonie. Być może stoi w niektórych do dziś.

Mercs czyli sequel Commando. Podobnie jak...


... w 1941 monitor stał w grach pionowo.

Knights Of The Round: rycerska masakra.

Willow: trochę prymitywna, ale fajna gra.

The Punisher, czyli mistrzostwo scrollerów.

Na jego sukces nie trzeba było czekać długo, więc niebawem Capcom pokusił się o kolejne, zbliżone tematycznie pozycje. Tym samym w 1991 roku ukazały się między innymi: CAPTAIN COMMANDO, THE KING OF DRAGONS, KNIGHTS OF THE ROUND TABLE i wreszcie gra, przy której warto zatrzymać się na dłużej - THE PUNISHER. Tytuł ten był jednym z pierwszych ukłonów Capcom w stronę Marvel Comics i, jak się wkrótce okazało stanowił doskonały pomysł. Gra pozostała jak najbardziej wierna komiksowej wersji "Pogromcy", utrzymując swój mroczny i zarazem pełny usprawiedliwionej przemocy klimat. Frank Castle nie przebiera zatem w środkach. Może korzystać z rożnych akcesoriów, włącznie z bronią, jednak nic nie sprawia większej przyjemności niż połamanie kija bejsbolowego na paskudnym bossie. Tradycyjnie możliwy jest tryb dla dwóch graczy, gdzie z pomocą Punisher'owi przychodzi Nick Fury, a wtedy, szczególnie na dalszych etapach, rozpoczyna się prawdziwy mayhem. Tytuł ten posiada w sobie tak ogromny ładunek adrenaliny, że aż ciężko w to uwierzyć...

Oczywiście, poza chodzonymi fighterami, Capcom sprawdzał się również na innych obszarach. Doskonałym przykładem jest tu GHOULS'N'GHOSTS z 1988 roku, będący swojego rodzaju kontynuacją hitu GHOST'N'GOBLINS. Z romantycznego wprowadzenia dowiadujemy się, iż główny bohater, król Artur, wyrusza w świat, zostawiając królestwo i swoją ukochaną. Po trzech latach nieobecności ciemne chmury zbierają się nad zamkiem, zwiastując zbliżające się nieszczęście. Artur przybywa, jednak zbyt późno aby uratować ukochaną. Teraz pozostaje mu już tylko zemsta. GNG posiada chyba najbardziej "cmentarny klimat" ze wszystkich ówczesnych produkcji. Etapy są pełne powstających z grobów szkieletów, sępów, wyschniętych drzew, czy też innych postaci rodem z "drugiej strony". Nie można zapomnieć także doskonałej muzyki i efektów dźwiękowych, które nadają całości swoistego smaku.

Inną, równie interesującą pozycją jest ostatni tytuł z serii 194x. Po kolejnych podejściach z 1942, 1943 oraz 1943 KAI, Capcom zaprezentował fanom 1941: Counter Attack. Doskonały shooter, stylizowany na wydarzenia z czasów bitwy o Midway ma tym razem wszystko co najlepsze z poprzednich części i trzeba przyznać, że zawstydza nawet STRIKERS 1945 II - jedną z ostatnich produkcji programistów z Psykio. Przyglądając się baczniej innym grom jakie wydano w oparciu o pierwszy CPS trudno nie wspomnieć jeszcze o WILLOW - świetnym platformerze, bazującym na filmie pod tym samym tytułem, MERCS - doskonałej ewolucji pomysłu znanego z COMMANDO czy wreszcie kolejnych STREET FIGHTER'ach.

Prawdą jest, iż obecnie raczej nie zobaczycie nigdzie tych gier. Kolekcjonerzy mogą co prawda przy odrobinie szczęścia kupić własnego CPS'a za kwotę kilkudziesięciu dolarów, ale wymaga to jeszcze pewnych umiejętności, a przede wszystkim zgody rodziców na obudowę arcade w waszym pokoju. Mniej wymagający i posiadający PeCety mogą natomiast skorzystać z darmowego emulatora Callus, stworzonego przez Bloodlust Software, który znajduje się w zasobach każdego szanującego się serwisu WWW, poświęconemu emulacji.

Origin

GAWĘDY PO FAI

GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE, TAM TRZECI KORZYSTĄ. TAK BYŁO KILKA LAT TEMU, KIEDY DWIE ZASŁUŻONE FIRMY, SEGA I NINTENDO, PRAŁY SIĘ MIĘDZY SOBĄ O PRYMAT NA RYNKU KONSOL, AŻ WMIESZAŁ SIĘ TEN TRZECI - SONY - I WYGRAŁ WSZYSTKO, CO BYŁO DO WYGRANIA.

Saturna już dawno nie ma, a hurtownie całego świata wyprzedają się z kartridży Nintendo. Renomowana prasa fachowa twierdziła, że tak być musiało, i że tak naprawdę to na rynku jest miejsce tylko dla dwóch producentów konsol. Ciekawe, co będą mówić teraz, kiedy nasz ulubiony cherubinek Bill Gates ogłosił, iż Dreamcast, Playstation 2 i Project Dolphin (o Nuonie zapomnijmy, okay?) będą miały towarzystwo w postaci ...konsoli o nazwie X-Box. Nazwie, nawiasem rzecz biorąc, wyraźnie zerżniętej z pewnego kultowego serialu telewizyjnego o długonosym agencie i krótkonogiej agentce.

Dla tych, którzy ostatnich 10 lat spędzili w zakładzie zamkniętym, kopalni złota w Brazylii czy innym, równie odosobnionym miejscu, przypomnę: Bill Gates jest szefem firmy Microsoft, twórcy m.in. systemów operacyjnych DOS i Windows. Ultra gigant oprogramowania, który dotychczas prawie w ogóle nie zajmował się hardwarem - za wyjątkiem myszek i tym podobnych dupereli. Bill ma najwięcej kasy ze wszystkich ludzi na Ziemi, bijąc na łeb nawet arabskich szejków.

Bill nie lubi przegrywać, a raz mu się to już zdarzyło, przespał bowiem Internet i kilka firm go na tym polu wyprzedziło. Od tej pory na wszelki wypadek zaczął zajmować się wszystkim, byle mu tylko coś nie uciekło. Zajął się nawet robieniem i wydawaniem gier na PC, co początkowo wprawiło struny głosowe wszystkich obserwatorów sceny gier w dziwaczne wibracje zwane rechotem, a skończyło się tym, że cztery na dziesięć hitów 1999 roku okazały się być produktami Microsoftu.

Najwyraźniej bardzo się to Billowi spodobało, bo postanowił stanąć w szranki ze starymi lisami jak Sega, Sony czy Nintendo i zarządzić na rynku konsol. Jak znam Billa, to cel jest tylko jeden: monopol.

A X-Box na papierze to cudowna maszynka. W każdym aspekcie co najmniej dwa razy szybsza od PSX2. Procesor w środku to Intel 600 MHz, procesor graficzny to zrobiona przez nVidię karta o prędkości 300 MHz (Sony odpowiednio: 300 MHz i 150 MHz). Pamięć: 64 megabajty. Nawet DVD nie jest 2x jak u konkurencji, ale 4x. Ale największe wrażenie robi informacja, że ilość obrabianych przez X-Box poligonów na sekundę to ... 300 milionów (Sony: 66 milionów). Czyli - 5 milionów na klatkę animacji, co oznacza, że właśnie trzeba mnie było reanimować. Do tego oczywiście dostęp do Internetu, ple ple ple. I główna różnica między X-Boxem a PSX2: 8-mio gigabajtowy twardy dysk... Konsola ma kosztować max $200 i pojawi się w USA na jesieni 2001. Na specjalnej konferencji prasowej nasz człowiek Bill i jego przyjaciele pokazali kilka filmów demonstracyjnych. Jak wiadomo, żadna nowa konsola nie może się obyć bez filmu reklamowego z robotem i półnagą laską ćwiczącymi kung-fu, i Bill również się z tej zasady nie chciał wyłamywać. Film oczywiście był demo w czasie rzeczywistym, a wyglądał tak, jak się spodziewacie, czyli jak renderowane filmiki z Final Fantasy 8. Potem było jeszcze udowadnianie, że X-Box to nie tylko moc poligonów, więc wszyscy zebrani ujrzeli dema wymagające skomplikowanych obliczeń (fizyka!), jak na przykład zakłócanie spokojnej powierzchni wodnej, itd. Był też japoński ogród z setkami motyli, a każdy z tych miłych owadów rzucał cień i odbijał się w wodzie. Największe wrażenie zrobiło demo obliczeniowo-poligonowe, które co większym fanatykom fizyki powinno zakłócić spokój wewnętrzny. Otóż wyobraźcie sobie pokój wypełniony naładowanymi pułapkami na myszy. Na każdej pułapce leży ping-pong. Teraz ktoś nagle wrzuca pingla na środek pokoju i zaczyna się reakcja łańcuchowa - kolejne pułapki są odpalane przez latające w pokoju piłeczki, wyrzucając w powietrze kolejne ping-pongi. Możecie sobie wyobrazić ten chaos (a jak nie, to polecam sklepy AGD, zakup materiałów i własnoręczną realizację eksperymentu).

No dobra, wiemy już, że X-Box to miodny kawałek sprzętu i nie ma co się na ten temat spierać. Ale sam sprzęt to nie wszystko. Saturn też był mocniejszy od PSX-a, a poległ. Czy więc X-Box naprawdę ma szansę stać się alternatywą dla nowych produktów starych wyjadaczy jak Sega czy Nintendo? Postaram się wymienić 3 za i 3 przeciw, w kolejności od najsłabszego do najmocniejszego argumentu.

"Za" nr 3:
Co z tego, że Microsoft jest nowy na rynku i nie ma doświadczenia. Sony też nie miało, a jednak Segę i Nintendo pokonało. Jak widać, w biznesie nic nie jest do końca pewne.

"Za" nr 2:
X-Box to PC, gry, DVD i Internet w jednym, za $200 i przyjaznym interfejsem użytkownika. Teoretycznie jest to połączenie najlepszych cech konsol i najlepszych cech pecetów. Jakieś pytania?

"Za" nr 1:
Microsoft to przedsiębiorstwo-państwo. Siedziba to właściwie osobne miasto. Są tak bogaci i mają tak silne finansowe wsparcie, że jak Bill się uprze, to konsole będzie rozdawał za friko jako dodatek do Windows.

"Przeciw" nr 3:
Bill Gates jak na razie jest współczesnym Midasem, ale kto jest w stanie zagwarantować, że nie skończy równie tragicznie? Nawet tak doświadczone firmy jak Sega popełniają błędy (Saturn!), a co dopiero taki konsolowy analfabeta jak Microsoft?

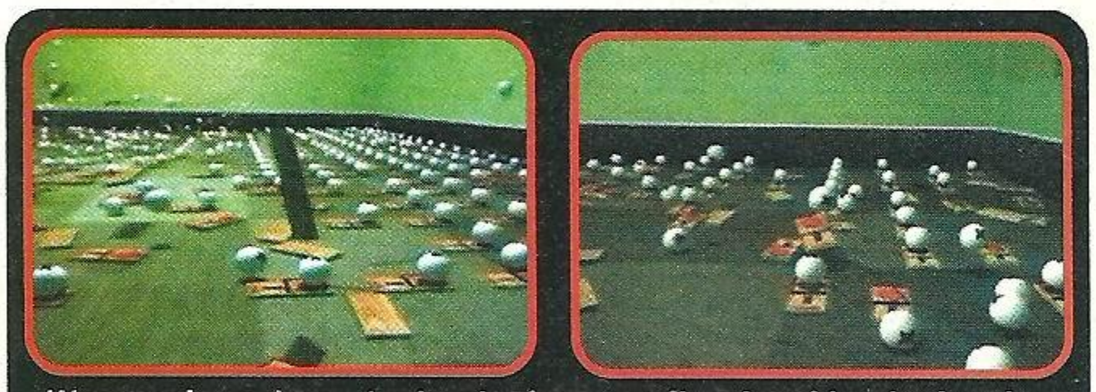
"Przeciw" nr 2:
Użytkownicy PC mogą nie chcieć kupować czegoś, co dla nich będzie drugim pecetem, tylko bez możliwości rozbudowy. Lepiej już zupgrade'ować swój obecny hardware.

"Przeciw" nr 1:
Lista firm, które już robią gry na X-Boxa, zawiera tylko jedną znaną firmę konsolową: Konami. Gry to sztuka, a nie cięcie drzew. Dobra gra to wypadkowa wielu talentów, a Japończycy są tutaj mistrzami świata. Czy bez nich da się zapewnić X-Boxowi wystarczającą ilość dobrych gier? Być może oczywiście Namco czy inni przyłączą się do X-Boxa, ale na razie sytuacja jest niejasna.

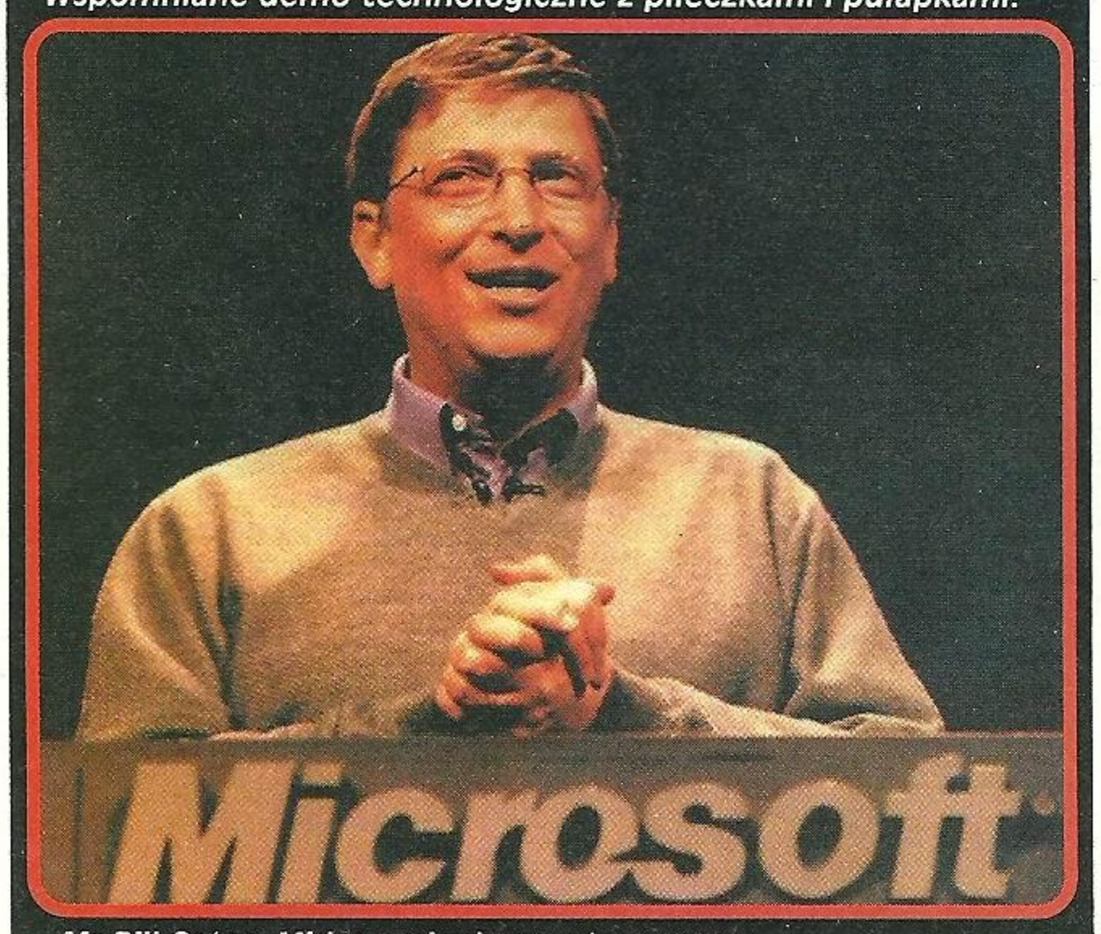
Podobnych pytań można sobie stawiać jeszcze dużo. Ostatecznym sędzią będziemy my, konsumenci. Ja powiem szczerze, że do inicjatywy Microsoftu podchodzą wyjątkowo nieufnie. I to nie dlatego, że jest to firma, która stworzyła Windows, najbardziej znienawidzony kawałek softu świata, ale dlatego, że tak mi mówi intuicja. Gdybym miał wybrać dzisiaj, wolałbym jednak PSX2, i to nawet znając moc i potencjał X-Boxa. Ale ufam Sony i swoją polityką dookoła PSX1 udowodnili, że oferują dobry towar. No i wiem - a dla mnie jako kinomana to akurat ważne - że w środku będzie jeden z lepszych playerów DVD na rynku. A Microsoft nawet się nie zająknął czyj hardware DVD będzie w X-Boxie!

Poczekamy, zobaczymy. Mogę wyjść dzisiaj z domu i kupić sobie Dreamcasta. Mogę poprosić kumpla, żeby mi ściągnął z Japonii Playstation 2. Za półtora roku będę mógł kupić X-Boxa, a do tego czasu powinien się pojawić Dolphin. Wiem jedno: żaden masowy klient nie będzie miał czterech konsol w domu. Ktoś musi przegrać, poleje się krew. Na kogo stawiacie?

Adrian Chmielarz



Wspomniane demo technologiczne z piłeczkami i pułapkami.



Mr Bill Gates, Midas rynku komputerowego.

ARCADIA

ZWYKLE W OSTATNICH DNIACH LUTEGO (W TYM ROKU OD 24 DO 26) ODBYWA SIĘ W TOKIO JEDNA Z NAJWIĘKSZYCH NA ŚWIECIE WYSTAW AUTOMATÓW POD NAZWĄ AOU SHOW. AOU TO SKRÓT OD ALL NIPPON AMUSEMENT MACHINES OPERATORS UNION CZYLI OGÓLNOJAPOŃSKI ZWIĄZEK OPERATORÓW URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH.

Jak co roku wystawa AOU gromadzi w Makuhara Exhibition Centre wszystkich japońskich producentów sprzętu i stanowi wyznacznik najnowszych trendów i osiągnięć w dziedzinie automatów służących rozrywce na progu rozpoczynającego się roku.

Zacznijmy od centralnego miejsca hali, w którym umieściła swoje stoisko firma Namco. Firma rzeczywiście czekała na oficjalną japońską premierę PlayStation 2, i tak jak przewidywałem, wystrzeliła z mutacją arcadową płyty zasilającej tę konsolę. Obudowa gry mieszcząca bebechy nowego Soniaka dostała roboczą nazwę **CYBER LEAD 2**. Wyposażona jest w łączówki umożliwiające zarówno podłączenie memory card z PS i PS2 jak i - co ciekawe - VMU z Dreamcasta. Na razie wspomnianą obudowę wykorzystano do zaprezentowania dwóch nowych gier przeznaczonych równocześnie do użytku w salonach gier i domowych konsolach. Pierwsza to baseball o nazwie **SUPER WORLD STADIUM 2000** w mutacjach na arcade i PS2, a druga to **JAPANESE PRO-WRESTLING 4 - ARCADE EDITION**, tym razem także na Dreamcasta. To, że Namco wybrało akurat Wrestling i Baseball wynika ze specyfiki japońskich salonów, w których wspomniane tytuły są aktualnie testowane na żywych organizmach naszych żółtych braci. Odtąd gracze będą mieli możliwość przenoszenia swoich osiągnięć z salonu na konsolę i odwrotnie. Niesie to potencjalnie nieograniczone możliwości, ale czy spowoduje powrót graczy do salonów gier, pokaże czas. Jakby jednak nie oceniać tego pomysłu, jest to krok we właściwym kierunku.

System gier tworzonych jednocześnie dla salonów gier i konsol nosi tymczasową nazwę **SLOT LINK** i mam nadzieję usłyszymy o nim jeszcze nie raz. Autorzy PAC MANA wystawiali jeszcze na AOU automat muzyczny **GUITAR JAM** oraz snajperską maszynkę o nazwie **GOLGO 13** lub **SNIPER 13** (nie mogą się jeszcze goście zdecydować). W obu wypadkach jest to wyraźne ściąganie pomysłów z **SILENT SCOPE** Konami, co zresztą znajduje odzwierciedlenie w japońskim sądzie, gdzie firma Konami oskarżyła Namco o podwójny plagiat. Kolejna nowość Namco pokazana na wystawie to heavyracer **TRUCK FANTASY** i tu, niestety, firma pana Nakamury musi liczyć się z procesem, tym razem wytoczonym przez koncern **SEGA**. Ciężarówki za bardzo przypominają bowiem te z **18 WHEELER** Segi.

Konami poszło za ciosem, i nie czekając aż opadnie w salonach snajperska gorączka, wypuściło na rynek następcę świetnego **SILENT SCOPE** (patrz relacja z ATEI - N+19) oraz kolejne maszynki muzyczne czyli **DRUM MANIA 2nd MIX , GUITAR FREAKS 3rd MIX, KEYBOARD MANIA , POP AND MUSIC 4** i **RAP FREAKS**. To jednak głównie lokalny japoński koloryt, mający korzenie w nieustającej popularności karaoke. Także racer **THRILL DRIVE** doczekał się swojego następcy, już z dwójką w tytule. Jeszcze więcej modeli samochodów i jeszcze większa swoboda poruszania się po trasach. Opisywana przeze mnie w relacji z ATEI strzelnica **ENFORCER** przeistoczyła się na AOU w **GUNMANIA** i tym razem działała już bez zastrzeżeń. Najciekawszą jednak moim zdaniem propozycją Konami na wystawie był nowy "puncher" o nazwie **PUNCHMANIA**. Co Konami ma z tą "manią" doprawdy nie rozumiem, aż dziw bierze, że nowego **SILENT SCOPE** nie nazwano **SNIPERMANIA**. Tak a propos - może red. Nacz. zastrzegł by mi tę nazwę [*spoko Val - Gsh*]. Głowę daje, że ten prof. Miodek z Konami wkrótce wystrzeli z takim tytułem. Wróćmy jednak do **PUNCHERA**, czyli automatycznego worka treningowego. To swoiste połączenie **REAL PUNCHERA** z automatem redemption typu **WACKY CRABES**. Mamy tu sześć "policzków" do uderzania. Miejsca do uderzeń są sygnalizowane losowo. Liczy się czas reakcji, siła uderzenia i oczywiście refleks. Idealny automat do centrów rozrywki.

Capcom ujawnił wreszcie na AOU długo oczekiwane **MARVEL vs CAPCOM 2 - NEW AGE OF HEROES** i jest to chyba pierwsza gra sieciowa tej firmy. Na razie gra w sieci możliwa jest tylko w Japonii, gdzie koncern podpisał umowę z kompanią telefoniczną KDD. Zapowiadany koszt minuty gry w Kraju Kwitnącej Wiśni to 13 yenów czyli ok. 50 groszy. Jak na Japonię to barszczówa. Twórcy **STREET FIGHTER**'ów, podobnie jak Namco, mają ambitne plany zjednoczenia graczy arcadowych i konsolowych w jedną wielką rodzinę. Ciekawe - bo ja do tej pory myślałem, że to te same osoby. Gotowe jest już też **SNK vs CAPCOM** oraz **POWER STONE 2**. Obie na NAOMI. Przychylnym okiem można spojrzeć także na nową strzelankę o nazwie **MARS SHOOTING**.

Oferta Taito i Segi przedstawiona na AOU nie różniła się praktycznie od tej jaką firmy te prezentowały na londyńskiej ATEI. Były jednak dwa wyjątki. SEGA pokazała nowego racera o nazwie **NASCAR**, a TAITO strzelankę **SAIVANIA**. No i pojawił się wreszcie **STAR WARS: EPISODE 1 RACER ARCADE**. Nie będzie to tania maszyna - opracowano bowiem jedynie wersję deluxe na 2/4 połączone maszyny z podami, do których wsiadają gracze. Tak więc na razie szanse ujrzenia tej gry w naszych salonach są niewielkie.

Szeroko komentowany na wystawie był fakt sprzedaży SNK firmie Aruze, jednemu z największych producentów gier Pachinko na japońskim rynku. Pachinko to specyficzny automat na spadające stalowe kulki. Coś jakby ustawić blat poczciwego flipera pionowo i zapełnić go większą ilością stalowych kulek z mniej więcej 5 calowego łożyska. Aruze robi w Japonii niezłą kasę na, bądź co bądź, hazardowej grze w kulki i dysponuje siecią własnych salonów gier, w których prym wiodą oczywiście automaty pachinko. Część obserwatorów japońskiego rynku arcade twierdzi, że Aruze zasili SNK świeżą gotówką i tym samym wyciągnie z kłopotów finansowych, a dodatkowo wpompuje kasę w promocję NEO GEO POCKET. Inni z kolei sądzą, że los SNK jest przesądzony i oprócz wspomnianego konkurenta GAME BOYA po SNK wkrótce nie zostanie śladu.

Nie można nie zauważyć, że japońscy producenci gier odkryli nagle Internet. To przypomina mi historię z Anną Patrycy i znanymi podpaskami. W każdym razie jak tak dalej pójdzie salon gier bez własnego sieciowego serwera daleko nie zajedzie. Dostęp do Internetu mają już **SILENT SCOPE 2**, **MARVEL vs CAPCOM 2** i pośrednio **BEATMANIA**. I nie chodzi tu tylko o wpisywanie uzyskanych wyników. Celem producentów jest umożliwienie graczom sieciowego współzawodnictwa. Poczekamy, zobaczymy. Moim skromnym zdaniem ta droga wiedzie donikąd, bo po co wycierać się po salonach za czymś, co można mieć w domu ?

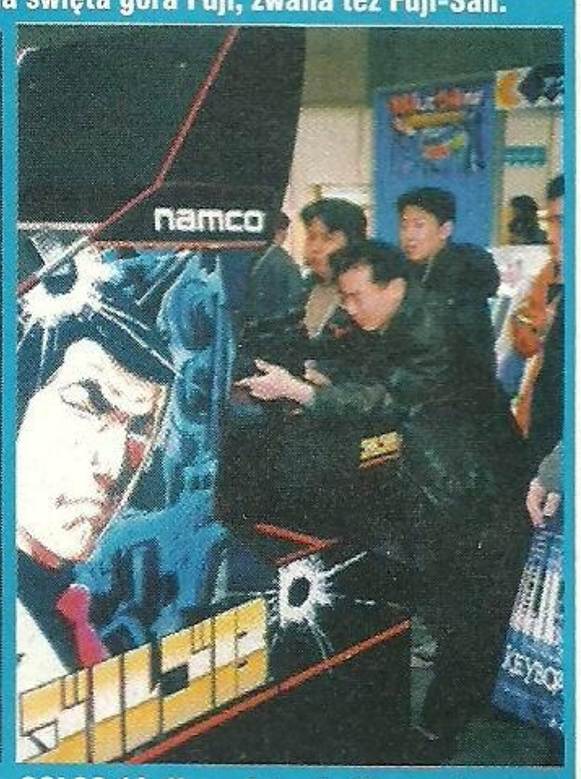
Prostszy i zdecydowanie tańszy pomysł na współzawodnictwo zastosowało Konami w najnowszej **BEATMANII 3rd MIX**. Zamontowano w tej maszynce po prostu stację FDD. Dyskietka w kieszeń i do salonu, a potem w domu oglądanie przebiegu swojej gry na PeCecie.

Podsumowując: arcadowa mutacja PS2, arcadenet i tournament to pomysły, które zdaniem japońskich producentów wydźwignąą branżę z postępującej zapaści. Ja uważam jednak, że "Internet killed the arcade star" - parafrazując znaną, starą piosenkę grupy Buggles ("Video Killed the Radio Star" jakby jednak nie wszyscy znali - Ban).

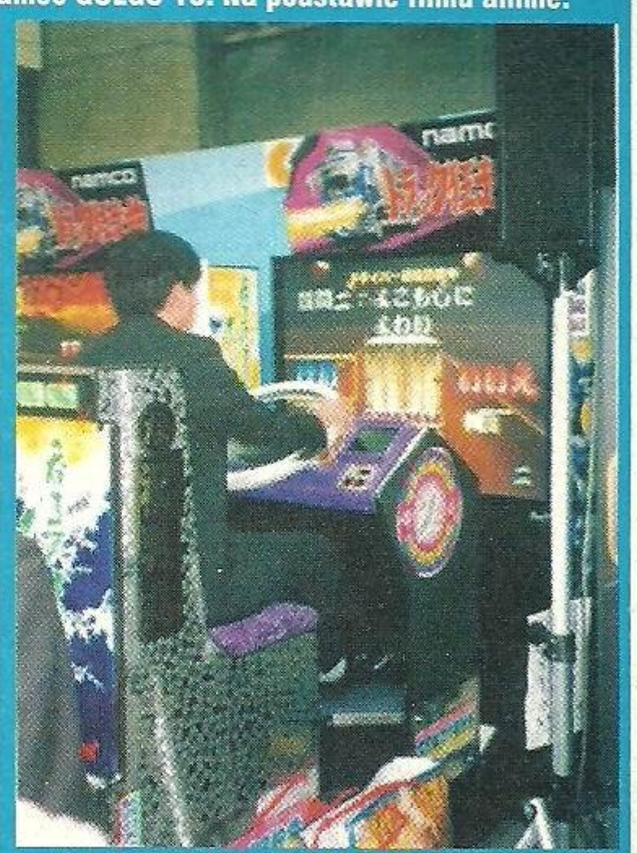
W każdym razie tegoroczne AOU Expo, podobnie jak londyńskie ATEI, nie przyniosło jakiegoś istotnego przełomu na rynku gier arcade. Większość operatorów z nadzieją i niepokojem czekała zresztą na rychłą premierę PS2. Wypadkową powodzenia tej konsoli jest bowiem przyszły zakres rynku arcade. Tak to się niestety porobiło.

Val B.

AOU SHOW i piękny widok, jak przedstawia święta góra Fuji, zwana też Fuji-San.



EPISODE 1 RACER i snajperska gra Namco GOLGO 13. Na podstawie filmu anime.



Świetna PUNCH MANIA i symulator ciężarówki Namco TRUCK FANTASY.

RPGamer

Z NASZYCH ZAPOWIEDZI RPG-ÓW NOWEJ GENERACJI Z OSTATNICH NUMERÓW WYZIERA ROZPACZLIWE PRAGNIENIE UJRZENIA WRESZCIE DOBRYCH POZYCJI Z TEGO GATUNKU. PRAWDOPODOBNIE POŁOWA Z NICH I TAK OKAŻE SIĘ STRASZLIWYMI, NIEGRYWALNYMI CRAPAMI, ALE TAK TO JUŻ JEST ŻE O JAKOŚCI RPG-A PRZEKONUJEMY SIĘ TAK NAPRAWDĘ DOPIERO PO TYM, JAK PŁYTKA Z GRĄ SKOŃCZY SIĘ JUŻ KRĘCIĆ W KONSOLI PO PIERWSZEJ, OŚMIOGODZINNEJ SESJI.

Ostatnio na N64 zapowiadany jest AIDEYN CHRONICLES. Kolejny już z serii "pierwszych prawdziwych Nintendowych rpg-ów" po ZELDZIE (która naprawdę była zręcznościowym platformerem przygodowym 3D z dwoma elementami rpg-a), QUEST 64 (ok, był może pierwszy ale też raczej niezbyt porywający) i HYBRID HEAVEN, które jakoś do klasyki gatunku nie przeszło. Jakoś ze straszliwym trudem przychodzi developerom gier na Nintendo stworzenie dobrej gry tego gatunku, nawet pomimo, że doświadczenie mają niemałe.

Na razie Dreamcast także nie bryluje - do tej pory nie ukazał się żaden tytuł mogący w jakikolwiek sposób zagrozić którejkolwiek ze znanych PSX-owych serii. ETERNAL RING na PS2 także nie jest dokładnie czymś, na co wszyscy czekali.

I tu dochodzimy do sedna sprawy. Z takich lub innych przyczyn, dobre rpg-i jak na razie wychodzą w tej chwili tylko na PSX-a. Nie da się też ukryć, że jeszcze przez minimum najbliższy rok, w tej akurat dziedzinie Soniak pozostanie zupełnie bez konkurencji. A na poparcie mych słów wybrałem dla was pewną perełkę, zamkniętą, jak zwykle, w skorupie małża z napisem Square.

CHRONO CROSS, jak już zapewne wiecie, jest sequelem starego (choć niedawno wznowionego na PlayStation) CHRONO TRIGGER uznawanego za jeden z najwybitniejszych rpg-ów w historii. Szerzej na temat tego klayska możecie poczytać sobie w Squareware w N+6. Po długich perypetiach związanych z tym czy gra ma się doczekać sequela, Square wreszcie dało zielone światło. Ale to był dopiero początek. Teraz trzeba było utworzyć zręby czegoś, co dorównałoby stopniu złożenia fabuły dawnego przeboju i jednocześnie było klasą samą w sobie.

CHRONO TRIGGER był grą, w której w dosyć ciekawy sposób zobrazowano motyw podróży w czasie wraz z jej różnymi konsekwencjami - nie była to może dogłębna analiza, ale chociaż bardzo ambitna i udana próba.

Po burzliwych (zapewne) dyskusjach jakie musiały toczyć się na temat fabuły sequela postawiono na podróże pomiędzy alternatywnymi światami. Co nawiązuje do idei oryginału (podróże po znanych okolicach, które jednak pod wpływem wydarzeń z przeszłości zmieniają się w przyszłości), jednocześnie pozostawiając odpowiednią dozę odrębności. Jeżeli użyjecie wyobraźni, to możecie wyobrazić sobie, że z chronologicznego punku widzenia akcja CHRONO TRIGGER skacze do przodu i tyłu (jeden świat w różnych okresach historycznych), a w CHRONO CROSS - na boki (kilka wariacji tego samego świata, w tym samym okresie). Dlatego też nie bardzo widzę tu miejsce na część trzecią.

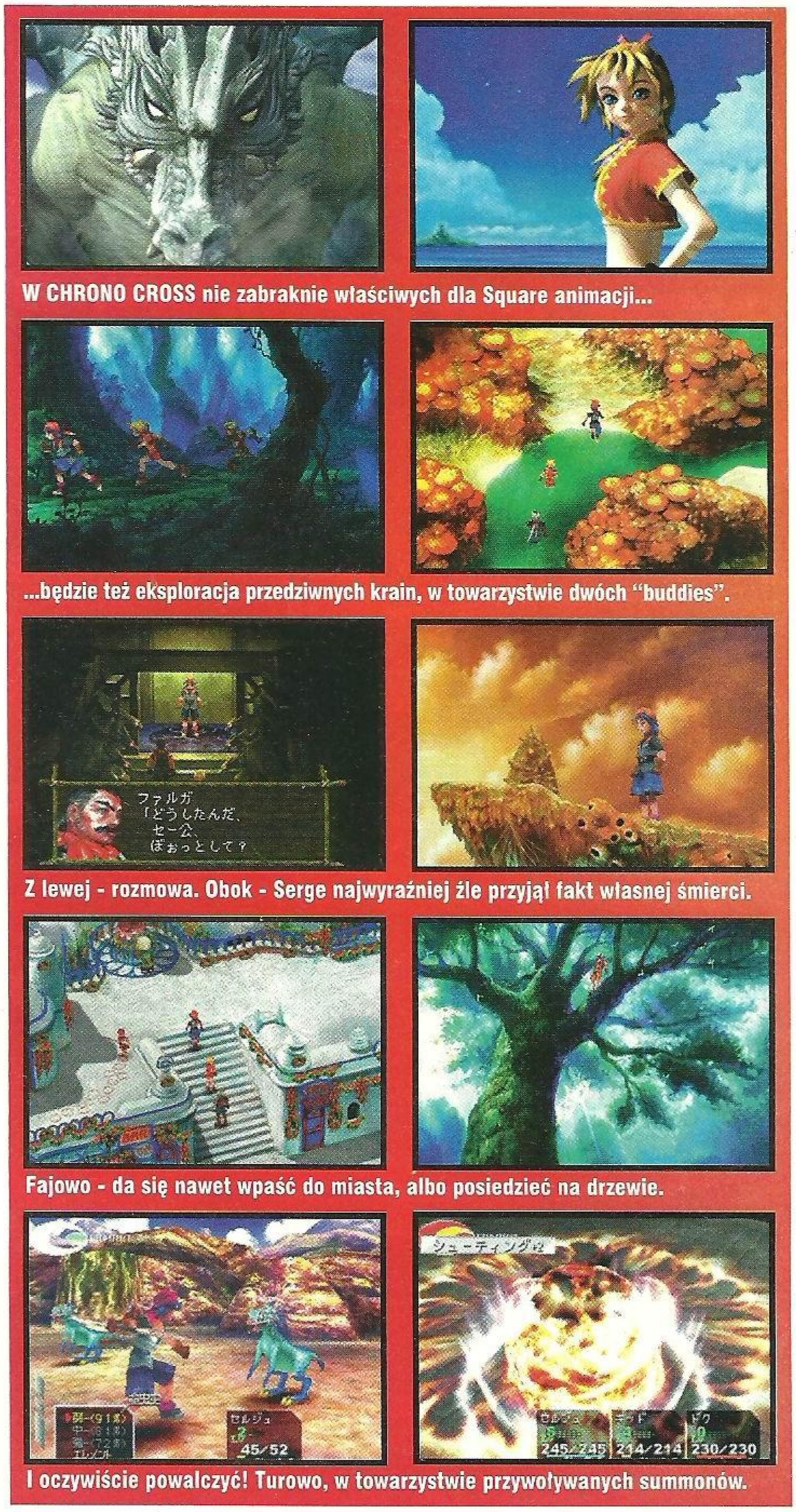
Już samo wprowadzenie do gry nie należy do zwyczajnych. Główny bohater - Serge dostaje się do alternatywnego świata, w którym trafia na cmentarz. Najbardziej zaskakujące jest jednak to, że na cmentarzu owym natrafia na swój własny nagrobek, z którego dowiaduje się, że z tego świata zszedł był dziesięć lat wcześniej. Dosyć szokujące, ale to dopiero początek przygody, która zaprowadzi naszego bohatera przez pełnego niebezpieczeństw rpg-a, z kotem Yamaneko w mundurze rosyjskiego oficera stanowiącym główne zagrożenie i pozwoli wyjaśnić kim tak naprawdę jest oraz czy Square zrobiło grę na miarę swoich możliwości.

Graficznie, CHRONO TRIGGER nawiązuje do modelu znanego z FFVII i FFVIII - prerenderowane lokacje z trójwymiarowymi, polygonalnymi postaciami biegającymi na pierwszym planie. Nie da się ukryć, że postacie są przepięknie wykonane, a poziom zaawansowania grafiki stawia grę na równi z wymienionymi wcześniej tytułami.

Podobnie jak sama fabuła, tak też i system walki został w grze odświeżony, ale bez trudu pozwala rozpoznać wpływy z CT. Wciąż grane są łączone ataki poszczególnych członków drużyny. Choć trochę się pokomplikowało. W skrócie powiem, że w czasie walki postacie mogą atakować, rzucać czary, uciekać lub się bronić - każda z tych czynności zabiera jednak pewną ilość punktów z puli Stamina. Ataki z kolei są podzielone na silne, średnie i słabe (ten pierwszy ma jednak najmniejszą szansę trafienia). I tak silny atak kosztuje trzy, średni dwa, a słaby - jeden punkt (z dostępnych siedmiu). Jeżeli jednak najpierw zmiękczy się przeciwnika słabszymi ciosami - można potem potraktować go silniejszym - a szansa na trafienie osłabionego oponenta wzrasta. Oprócz tego, każde kolejne trafienie przeciwnika nagradzane jest przyznaniem punktów magii (w CC są to Elementy) w ilości odpowiadającej tej, za którą się atakowało. Przykład - trafienie przeciwnika słabym ciosem - jeden punkt w puli elementów, - silny - trzy itd. Magia występuje w sześciu kolorach - (przepraszam, elementach) z których każdy zadaje innego rodzaju obrażenia. Oprócz kolorów występują też poziomy - najsłabszy czar można rzucić za jeden punkt z puli elementów, najsilniejszy - za siedem. A to i tak jeszcze nie wszystko. Powiem tylko, że są też Summony i... Wystarczy. Za chwilę zrobi się z tego materiał na poradnik.

Tym co bardzo zaniepokoiło mnie w grze jest fakt wprowadzenia czterdziestu bohaterów. Do tej pory na wspomnienie SAGA FRONTIER i jej licznych, bezbarwnych i nieciekawych postaci po plecach przebiega mi dreszcz. Ale nie tutaj. Doniesienia graczy z Japonii (gra już się tam pojawiła) mówią o absolutnie świetnym wprowadzeniu tej czterdziestki, z której każdy ponoć jest przydatny i wnosi do gry coś ciekawego. Powiedzmy tylko tak - każda z postaci w drużynie ma swoje własne poglądy na zachodzące na ekranie wydarzenia i lubi je wygłaszać w charakterystycznym dla siebie stylu. W skrócie - kilka razy przekonałem się, że japońskim graczom nie należy wierzyć bezgranicznie (vide - sukces DENSHA DE GO!), ale na rpg-ach to się raczej znają.

Squaerio
(z dumą patrzący na Soniaka)



W CHRONO CROSS nie zabraknie właściwych dla Square animacji...

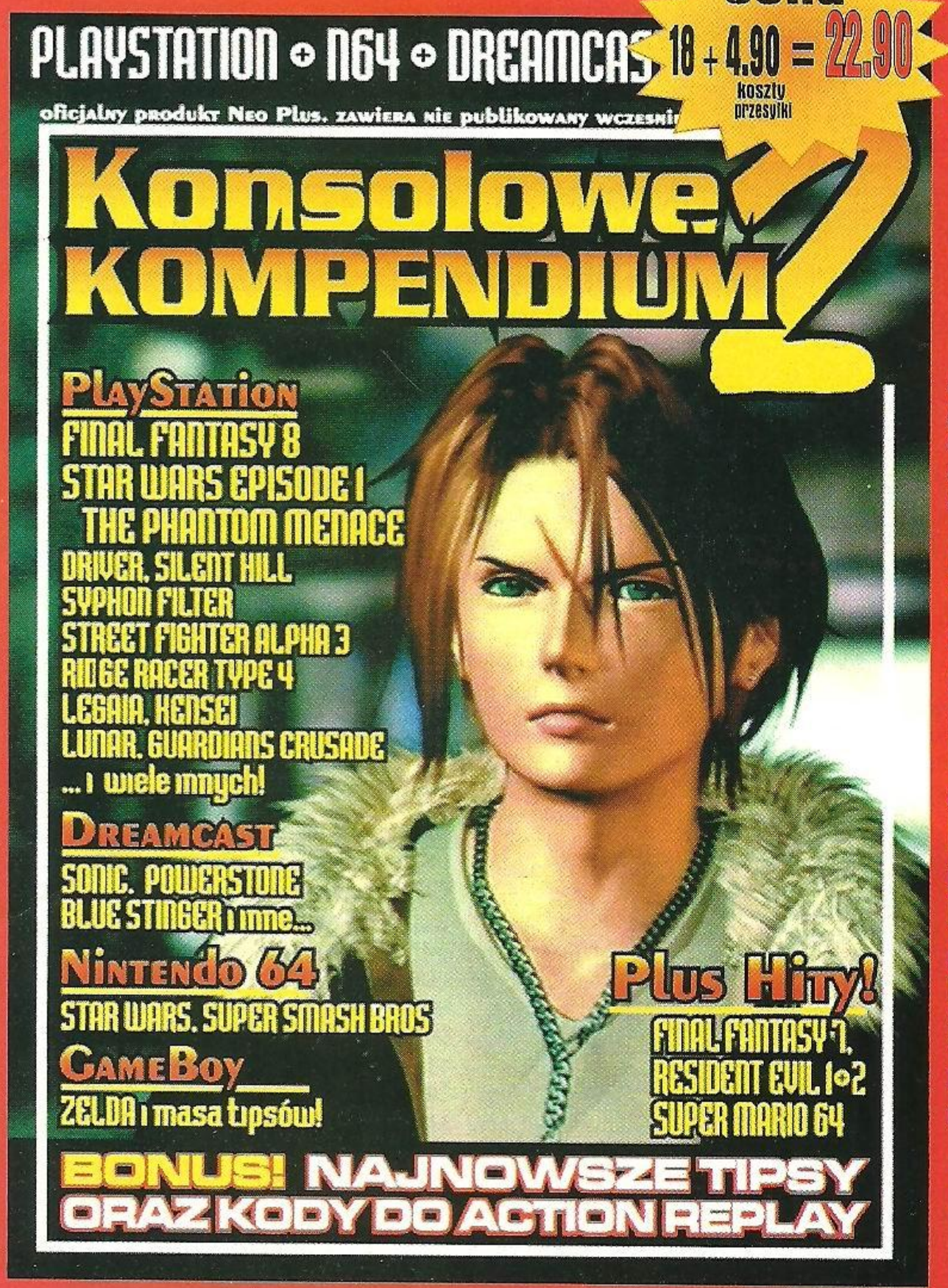
...będzie też eksploracja przedziwnych krain, w towarzystwie dwóch "buddies".

Z lewej - rozmowa. Obok - Serge najwyraźniej źle przyjął fakt własnej śmierci.

Fajowo - da się nawet wpaść do miasta, albo posiedzieć na drzewie.

I oczywiście powalczyć! Turowo, w towarzystwie przywoływanych summonów.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło siępod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

...DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

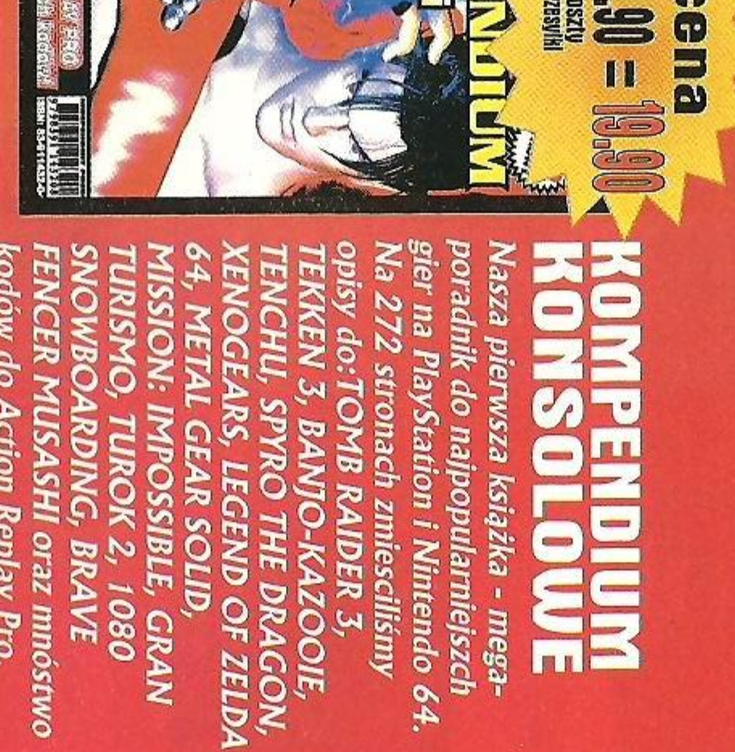
Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

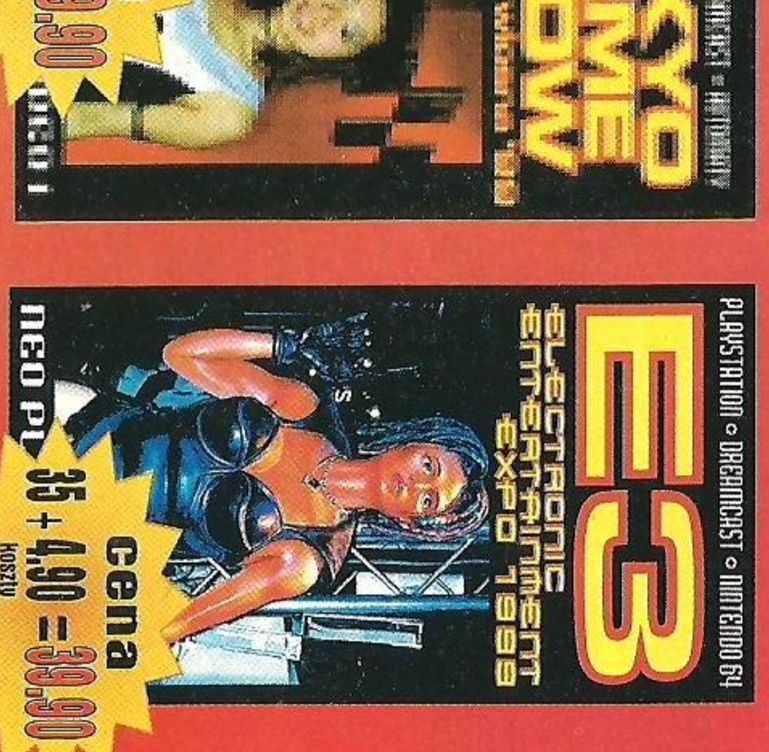
JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15





KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

PLAYSTATION ◦ DREAMCAST ◦ NINTENDO 64

...W SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA

SWW 2711

zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)

Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712

☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW

☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles

☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji

☐ **Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)**

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5, 6 ciągle dostępne

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3 **HELP:** TUROK 2, MUSIC, **XTRA!:** SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!:** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2, **HELP:** STAR WARS EPISODE 1 RACER

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, MATAL GEAR SOLID UNTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT **HELP:** BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER. **XTRA!:** DREAMCAST - podsumowanie przed premierą

NEO PLUS nr 14 październik 99
RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE **RECENZJE:** TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!:** ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 15 listopad 99
RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI cz 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATE-BOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne **HELP:** SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
RECENZJE I OPISY: TOMB RAIDER 4, DUNE 2000, TOY STORY 2, MEDAL OF HONOR, TOMORROW NEVER DIES **RECENZJE:** TEST DRIVE 6, SOUL CALIBUR, VIGILANTE 8 2, NBA LIVE 2000, TUROK RAGE WARS, SKATE & DESTROY, TWISTED METAL 4 **XTRA!:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 18 luty 00
RECENZJE I OPISY: GRAN TURISMO 2, DONKEY KONG 64, VANDAL HEARTS 2, SHAOLIN, AMERZONE **RECENZJE:** ACE COMBAT 3, ARMORINES, MUSIC 2000, RAINBOW SIX, SAGA FRONTIER 2, XENA, RENEGADE RACERS, NBA JAM 2000 i inne **XTRA!:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers o Spedddball 2100

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_|

telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_|

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Wise Man Sez...

Piszę do was ten list aby wyjaśnić parę spraw.
Sprawa pierwsza. Jako, że jestem uczniem piątej klasy Technikum Mechanicznego nr 3 w Krakowie i prawie technikiem-mechanikiem, poruszyły mnie bardzo słowa Brata w tekście do GT2 w N+16. Napisał on mianowicie o tunningu i naszych domorosłych mechanikach. Uważam, że każdy ma prawo pisać i mówić to na co ma ochotę, ale akurat nie jest tak do końca jak on napisał. Nie wszędzie montuje się "stożki", sportowe świece zapłonowe i tłumiki (czasem się nie da). Klienci decydują się na wymianę tych rzeczy, ponieważ nie stać ich na inne. Zamontowanie turbosprężarki, intercoolera, chłodnicy oleju, sportowego zawieszenia, sportowych wałków rozrządu, sportowego sprzęgła itp. kosztuje nieraz tyle co nowych samochód, a czasem nawet przekracza jego cenę. Dlatego decydują się oni na tunning optyczny lub małe zmiany w silniku - np. felgi z lekkich stopów, gałki dźwigni zmiany biegów, spojlery, nakładki na pedały, końcówki tłumików, stożkowe filtry powietrza itp. Silnik zostaje wtedy nietknięty, lub też z bardzo niewielkimi usprawnieniami. Chociaż znam gościa, który zmienił gaźnik, zamontował turbinę, zmienił masę mechanizmu korbowo-tłokowego, zmienił fazy rozrządu, zwiększył kompresję itp. W PF126p. Tak w "maluchu"!!! Zbierał mu się niesamowicie. Jeszcze nie widziałem takiego szybkiego "kaszlaka". Ja sam planuję podrasować PF125p. Wrzucę mu dwulitrówkę z Fiata 131, podrasuję go (cztery gaźniczki, remont metodą pomiarową itp.. - ale będzie chodził). No, ale odszedłem od tematu. No więc tunning to naprawdę drogie hobby. Mechanicy nie mają zbyt wielkiego wpływu na decyzję klienta. Robią to czego on chce, bo inaczej skorzystają na tym inni. W Polsce działa dużo takich firm. Może nie tyle co w Austrii, Niemczech czy Szwajcarii, ale to zawsze coś. Świadczą usługi na naprawdę wysokim poziomie.
Jeżeli chodzi o motoryzację, to Polska jest zacofana o jakieś 50-100 lat. Nasi sąsiedzi - Czesi dawno jeździli skodami, kiedy my rozbijaliśmy się na motocyklach i to nie jest winą mechaników. Brak nam też "kultury" motoryzacyjnej. I nie chodzi mi tu o produkcję, konstruowanie i tym podobne, ale o kulturę prowadzących, poruszających się pojazdami oraz innych użytkowników dróg.
Przejdźmy do sprawy drugiej. Dotyczy poradnika do GT2. Przyznam się bez bicia, że jeszcze w nią nie grałem, ale zrobię to zaraz po maturze. Zauważyłem pewne nieścisłości w tekście:
- obniżając nadwozie obniżamy środek ciężkości auta , co poprawia jego prowadzenie przy pokonywaniu zakrętów przy dużych prędkościach, opór powietrza jest tutaj również trochę zmniejszony, ale ma to niewielkie znaczenie, zmniejszenie oporu powietrza uzyskamy przez odpowiednie ustawienie spojlerów przedniego i tylnego; muszę zaznaczyć, że samochód przy obniżonym nadwoziu powinien mieć twarde zawieszenie.
- Na wspomniane kołysanie się samochodu wpływ ma siła tłumienia amortyzatorów; różnice między "miękkimi" a "twardymi" amorami są oczywiste.
- Kolejnym niedopatrzeniem jest ustawienie geometrii kół; odpowiedzialne są za nią trzy parametry: kąt pochylenia koła do nawierzchni (gamma), kąt pochylenia sworznia zwrotnicy (beta), zbieżność kół; dwa pierwsze kąty mają wpływ na stateczność kierunkową samochodu i zużycie bieżnika opony; ich odpowiednie dobranie ma wpływ na kasowanie luzów w łożyskach tocznych piast kół oraz na napięcie układu kierowniczego; trzecia wartość (zbieżność kół) jest odpowiedzialna za rozchylanie się kół podczas jazdy wynikające z luzów i sprężystych odkształtów elementów układu kierowniczego; w samochodach osobowych zazwyczaj stosuje się zbieżność kół równą 2-3mm, a z napędem na przód - rozbieżność kół; standardowe koło nie jest nachylone do ziemi pod kątem prostym, również (przeważnie) nie są ustawione równolegle do siebie (wspomniana zbieżność i rozbieżność kół), tylne koła też mają swoje kąty nachylenia i również mają wpływ na prowadzenie samochodu, zazwyczaj są one nieustawialne (gotowe belki, wahacze i zwrotnice odpowiednio wygięte przez producenta). Przeważnie po mocnym dzwonie wartości tych kątów ulegają zmianie a domyślacie się czym to grozi.
- Stosowanie sprężystych elementów zawieszenia (między innymi sprężyny i resory) powoduje, że podczas jazdy na zakręcie, lub pod działaniem innych sił bocznych (np. silny wiatr), nadwozie samochodu pochyla się w kierunku poprzecznym do kierunku ruchu; funkcją stabilizatora jest zmniejszenie różnic chwilowych obciążeń działających na elementy sprężyste jednej osi, a więc jak gdyby powoduje wzrost sztywności zawieszenia po stronie bardziej obciążonej oraz zmniejszenie sztywności zawieszenia na stronie mniej obciążonej.
- Siły hamowania nie powinno rozdzielać się równo na wszystkie koła lecz w stosunku ok. 60-70% na oś przednią

F.A.Q

Widzę, że sprawia wam to ból, być może także przywodzi bolesne wspomnienia, ale po raz kolejny (i ostatni) namawiam was do przysłania jakichś ciekawych historyjek związanych z grami. Przychodzi naprawdę sporo listów, w których z sentymentem piszecie o dawnych platformach, grach itd. Ale jakoś wstydliwie pomijacie zabawne wydarzenia i przygody związane z zabawami z konsolami
Poza tym, od miesiąca, oprócz tych dwóch stron w Neo Plus, gdzie możecie poczytać sobie swoje listy i moje krotochwilne, zabawne i zmyślne odpowiedzi na nie, możecie rzucić też okiem na naszą0 stronę: **www.neoplus.mds.pl** (czekamy na com.pl), gdzie znajduje się jej aktualizowany raz w tygodniu odpowiednik.

Banan@gromit.pmc.com.pl

DOGRYWKA

Fajnie, że wydrukowaliście mój list. Szkoda tylko, że z podpisem "Miłosz z onetu", a nie Miłosz z Kołobrzegu. W szkole nie chcieli mi wierzyć, że to ja. Tak w ogóle to już się u was pojawiłem. Ktoś jeszcze pamięta pierwszego zwycięzcę konkursu ULTIMY? Do rzeczy. Ostatnio coraz więcej słyszy się, że nowe gry nie dorównują klasykom. Choćby z Amigi. Niestety, zgadzam się z tym. Do dzisiaj pamiętam pieśń bojową Indianina z North & South na moją A500, walkę ramię w ramię z moim kuzynem w Contrę (Pegasus). Potem przechodziliśmy ją na jednym życiu. To były gry! Nikt nie zwracał uwagi na grafikę, klatki animacji, liczbę polygonów, zagmatwaną fabułę. Po prostu liczyła się radość z samego grania. A teraz? Większość gier z poszczególnych gatunków jest do siebie bliźniaczo podobna. Dlatego po prostu trzeba zwracać uwagę na wyżej wymienione czynniki. Mam wrażenie, że wtedy po prostu nie było złych gier. Teraz wszystko gna za szybko. Jedna wspaniała technologia goni drugą (PS2 i DolphIn), gubiąc po drodze klimat gry. Sądzę, że to po części i nasza wina.Kupując jedną grę już myślimy o drugiej. Teraz po prostu wszystko zbyt szybko się starzeje. Pojawia się produkt, a tu już konkurencja zapowiada wyjście czegoś sto razy lepszego. PlayStation mam od dawna, miałem dużo gier. Kupiłem ok. 25 oryginalnych gier, a grałem w o wieeele więcej. Po takim czasie "zakochałem się" tylko w kilku grach: serii z Crash'em, MGSie, DRIVERze i SOUL REAVERze, a to naprawdę mało. Jedni uważają, że taki rozmach branży jest dobry, ja się z nimi nie zgadzam.

Na temat starych dobrych tytułów zareagowało bardzo wielu z was. I praktycznie wszyscy - w jednoznacznie pozytywny sposób.

Jak to "nie macie pojęcia do czego służy" R3. Przecież po przeciwnej stronie pada Tilt Rumble jest gałka analogowa, a więc L3 (chyba każdy wie, że gałka w Dual Shocku jest także przyciskiem). Do czego służą te przyciski? Wykorzystuje je choćby WAR ZONE 2100 i APE ESCAPE (ale w niego i tak nie dało by się grać tym padem - brak drugiej gałki). 2. Co do PS2. Z kumplem PSX maniakiem 3 marca o 16.00 uczciliśmy minutą ciszy północ w Japonii (tam już 4 marca) i tę wielką datę. Zamierzam kupić sobie PS2 gdy tylko dojdzie do Europy. Mam już odłożoną na ten cel sporą sumę. Sądzę, że dzisiejszy dzień (piszę to 5 marca) przejdzie do historii jako dzień śmierci Dreamcasta. 3. Teraz do wszystkich PCciarzy którzy mówią jakie to PCty są wspaniałe: Ok, pecety są świetne, ale tylko jeśli ma się możliwie najmocniejszą konfigurację i jeśli kogoś stać na comiesięczny upgrade sprzętu. Sam mam słaby (już) komputer Celek 300 64Mb i Voodoo Banshee (coś pomiędzy V2, a V3) - to naprawdę minimum potrzebne do grania. A mój komp jest jednym z najmocniejszych w mojej, ponad 1500 osobowej szkole. Żałosne, prawda.

Ten Miłosz z Kołobrzegu

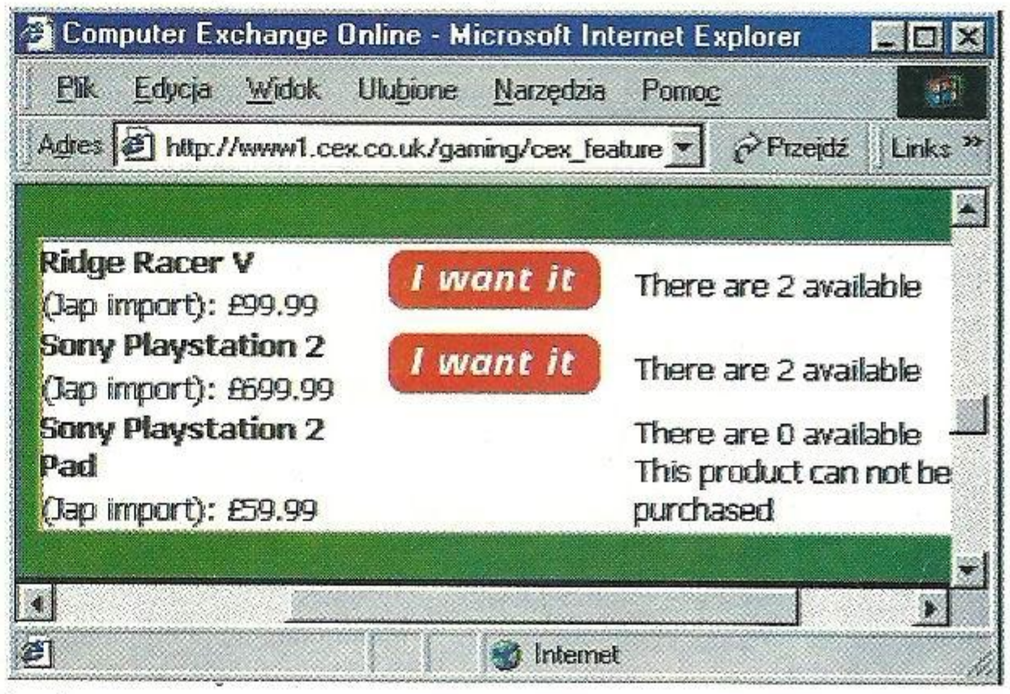
Człowiek z działu Cool Stuph został niniejszym wysłany na karny obóz obsługi pada z uwzględnieniem nieszczęsnego trzeciego przycisku. Dzięki za sprostowanie.
Hmm. Mogę się mylić, ale w tej chwili wydaje mi się, że największą szansę powtórzenia sukcesu PSX-a w Polsce ma nie kto inny tylko... X-Box. Sprzęt będzie
- **relatywnie tani, piraty będą fruwały z lewa na prawo,**
- **developerów są po prostu tony, pewnie będą działały**
- **jakieś gry PeCetowe, też będzie miał wbudowany**
- **czytnik DVD... Za chwilę okaże się, że PeCety zostaną**
- **już naprawdę tylko do pracy. A propos śmierci**
- **Dreamcasta - podałeś trochę za mało argumentów, aby**
- **poprzeć swoją opinię i potraktować ją jako zaproszenie**
- **do dyskusji. Nie sądzę aby do tego doszło. Może też**
- **zresztą stać się zupełnie odwrotnie - setki tysięcy graczy**
- **z zapartym tchem czekały na to co pokaże PS2 w**
- **momencie premiery i... Teraz już wszystko wiadomo.**
- **Nie ma już tajemniczej, nowej konsoli Sony. I każdy**
- **może się zdecydować porównując gry, które będą**
- **pojawiały się na obydwu sprzętach.**

EFEKT CENY

Jak już niektórzy wiedzą, jestem maniakiem PS. Jak sobie przypomnę co przeżyłem żeby kupić PSXa, to dopiero teraz mogę uronić tę przysłowiową łezkę ze szczęścia. Dla PSXa, sprzedałem BMXa, musiałem niestety pożegnać się z Amigą, czego najbardziej żałuję. Jednak najdziwniejsze jest to, że jak ją kupowałem, to już zastanawiałem się jaka będzie Następczyni. Najbardziej dręczyły mnie pamięć, bity i polygony. Mogę powiedzieć to tak: chorowałem latami, mogę powiedzieć, że od początku zakupu PSXa zacząłem wegetować, mogę powiedzieć, że już nie mam przyjaciół, a teraz mogę powiedzieć że mam to wszystko w dupie! Bo mam tę sumę, magiczne 2500zł. Mam nadzieję że PS2 zrekompensuje mi te lata. Musi!

Dawid z Kalisza

Nie chciałbym psuć ci nastroju, ale w dniach premiery konsoli, orientacyjna cena PS2 (do kupienia w Polsce) wynosiła około 5000-6000 złotych. Z pewnością spadnie, ale na razie są to ogromne pieniądze. Rzućcie okiem na ten screen.
I proszę - jest możliwość ściągnięcia sobie PS2 z Anglii, od renomowanego importera (bo chyba nie wysłałbyś takiej kasy do Hong Kongu, do gościa, który nie umie nawet mówić po angielsku?). Konsola 699 funtów, dwie gry (RR5 i EX3) kolejne 198 funtów. W sumie szykujemy 897 funtów, czyli ok 5382 złotych (licząc po 6 zeta za funt, a jest więcej). Acha - cło (7%) i VAT (22%), o które poproszą mili panowie celnicy... I w sumie będzie PONAD 7 TYSIĘCY! Trzeba czekać.



SHPAQ ATTAQ

Nabyłem ostatni numer N+ i to co rzuciło mi się w oczy to recenzje gierek na Deka - widzę że stosunek do tej platformy zmienia się z numeru na numer - najpierw recki typu zwała (Speed Devils, Hydro Thunder itd) , później

już jedna na dwie strony ale za to z jakim art conceptem (SC of coz)! A teraz - wypas na maxa - NBA 2K, Marvel vs Capcom, Crazy Taxi - wszystkie po całej stronie, a Resident Veronica to ja sam nie wiem - chyba zapomniałeś, że w N+ ludzie opisują też gierki na inne platformy. W każdym bądź razie nurtuje mnie jedno - skąd do cholery macie Crazy Taxi i Resident'a , bo chyba to nie były pal'ówy (przynajmniej RE).
JATEŻCHCEJATEŻCHCEJATEŻCHCEJATEŻCHCEJATEŻCHCEJATEŻCHCĘ zrobiliście mi trochę smaka, a znając swojego pecha to nawet jak już wyjdzie ten RE to popykam sobie najwcześniej na świętego Walentego 2001.
No nic, ale drążąc dalej ten temat: wszyscy wiedzą że inspiracją dla RE był Romero i jego zombiaki - mnie przyszedł do głowy inny pomysł - dlaczego developerzy nie pokuszą się o realizację gierki na podstawie jednego z kultowych filmów Tromy - np. "Toxic Avenger'a" - jeśli nie wiesz o czym piszę, to wiedz że filmy Tromy to najbardziej popieprzone horrory jakie kiedykolwiek powstały - Wizja 1 puszcza co tydzień w niedzielę przed północą produkcje Lloyda Kaufmana i spółki - ostatnio np. leciała "Szkoła skażonych umysłów" a tydzień wcześniej "Zemsta toksycznego mutanta" ("Toxic Avenger"), po czym 15 minut później puścili "Zemstę Toksycznego mutanta 2" (nie wiedzieć czemu po tej produkcji nie puścili niestety ostatniej części kultowej trylogii). Serdecznie polecam - naprawdę dawno tak nie polewałem jak przy tych dziełach.

Do tej pory nie znałem, ale każdy film mający w tytule słowa "skażony" oraz "mściciel" nie może być zły. Ja ze swej strony polecam tylko "Zombie wśród Kanibali" opowiadający o historii naukowców trafiających na wyspę pełna kanibali i zombiaków. Film ten oglądałem z dziesięć lat temu - fatalna kopia, znikający co jakiś czas kolor, niemiecki dubbing i dopiero na to nałożony polski lektor - nastrój był zabójczy. Jeżeli dorwiecie ten film - koniecznie obejrzyjcie. Ja ze swojej strony spróbuję złowić na Wizji "Avengera".

No i ostatnia sprawa - bardzo prozaiczna, ale jednak - w Newsach napisaliście że na PSX'a wychodzi RADIKAL BIKERS - wyścigi z arcade'a (albo arcade'u - nie wiem jak to odmienić). Otóż pykałem w tę grę w salunie we Francji i to co rzuciło mi się w oczy to, fakt że ta gierka nie jest wyścigiem tylko symulatorem pizzaboy'a - PROSZĘ O SPROSTOWANIE !!!!

Gry mamy prosto ze słonecznej Japonii, w której nigdy nie widziano deszczu. Jak się nietrudno domyśleć mamy też japońskiego Dremacasta. I RE:CV był japoński. CRAZY TAXI natomiast był amerykański. Dzięki za info na temat RADIKAL BIKERS. Ale, żebyś nie czuł się za dobrze - spokojnie można podciągnąć grę pod wyścig. Z czasem. Booyaka!

He He - nie wiedziałem, że grasz w zespole z moim idolem Andrzejem"Piaskiem"Piasecznym - przez przypadek (oczywiście, że przez przypadek) oglądałem nowe NA ŻYWO a tam jak w morde strzelił Piasek z Bananem na nartach w Alpach !!!! Ale wypas - następnym razem wyślij mi e-pocztówke - oks ?

Shpaq

Wystawialiśmy się swego czasu (jeszcze Secret Service) na Playboxie '97 albo '98 (rozdanie nagród muzycznych połączone z targami) i trafił nas zaszczyt mieszkania w hotelu z Andrzejem "Piaskiem" Piasecznym.
Akurat poprzedniego dnia miała miejsce impreza gdzie socjalizowaliśmy się z całym polskim środowiskiem muzycznym (Joseph wpadł w oko Agnieszce Chylińskiej, która ciągała naszego redakcyjnego Freda Astaire'a po parkiecie) po których mocno zmęczeni trafiliśmy do hotelu w środku nocy. Gulash też chyba dobrze się bawił, tylko szkoda że na dworze, bo wrócił cały umorusany błotem *[eee tam, wdałem się w jakąś bójkę, telefon mi wpadł pod jakąś ciężarówkę i musiałem się tam wczołgać po niego; i to był smar, a nie błoto...Gsh]*. W każdym razie następnego dnia wszyscy zeszliśmy na zrzucie do hotelowej restauracji, a tam... Słoneczko nasze azteckie! Piasek! Przy tym samym stole je z nami śniadanie! Kontaktu bliższego nie było, ale sam fakt przebywania dwa dni z rzędu w jego obecności zrobił swoje. I tak się to wszystko zaczęło.

YOU FOUGHT THE LAW AND...

Wiecie co wam powiem ze nasze prawo w Polsce jest p.....e. Przepraszam, że przeklinam ale to co się dzieje w naszym kraju jest śmieszne. Mam swój Salon Gier i dzisiaj wpada do mnie jakaś głupia baba z policją i mówią, że mam zbyt brutalne gry dla dzieci. Phi... przesadzają. Wszędzie szukają byle czego żeby się czepić. Myślą, że za brutalność odpowiadają gry - czy oni ogłupieli. Ja im tłumaczę, że lepiej żeby dzieci były u mnie niż paliły i ćpały gdzieś na ulicy. To jest śmieszne. Już nie mają co robić. Najlepiej szukać winy w rzeczach, na które można najłatwiej naskoczyć, a nie rozejrzeć się dookoła i przejrzeć na oczy. Niech się wezmą za inne salony, w których pozwala się na wąchanie kleju, bicie innych i w dodatku mają wszędzie piraty. PRZECIEZ TO JEST ŚWIADOME ŁAMANIE PRAWA. Czego oni się czepiają. Napisałem ten list by pokazać wam jak jest naprawdę w tym głupim kraju i przy okazji możecie uświadomić o tym czytelników.

Alf

Kwestia głupiego kraju jest bardzo subiektywna. Ale to twoje zdanie Alfie. Twój przykład dowodzi, że problemy z grami można mieć na każdej linii. Zastanawiam się tylko jaki efekt przyniosła wizyta tej sympatyczna pani - nie sądzę bowiem aby policja wjeżdżała wszędzie, gdzie są pokazywane brutalne gry. Szczerze mówiąc, to nie słyszałem, żeby policja z podobnego powodu wjechała do jakiegokolwiek salonu.
Co do alternatywy jaką pozostawiłeś - sądzę, że mamy wolałyby aby ich dzieci nie paliły i nie ćpały oraz nie grały w gry, ale to już inna sprawa.
A łamanie prawa? Już to przerabialiśmy.
Natomiast jeżeli jesteś tym zainteresowany to łap za telefon do FOTY i zgłaszaj ściemnione salony. Nikt nie zajmie się twoimi sprawami tak dobrze jak ty.

WIZJER TELE

To był normalny dzień, piątek 18 II. Jeszcze dwa dni do moich urodzin. Wreszcie dostanę trochę kasy aby odłożyć sobie na PS2. Odrabiałem sobie matmę, włączyłem TV, była 19.00 i zaczęły się Informacje na Polsacie. Po pewnym czasie usłyszałem pobrzdąkiwanie o Sony. Odwróciłem głowę, spojrzałem na TV i zobaczyłem napis "Szaleństwo PlayStation 2". Prowadzący podał specyfikację techniczną konsoli, opisał parę gier (m.in. KESSEN). Powiedział, że PS2 będzie kosztował 360 dolarów i że Sony traci na tym dwieście dołków. Przez jakiś czas byłem zdziwiony, że takie informacje podali w polskiej telewizji. Dodam tylko, że nie uwierzyłem Michałowi z N+18.

Tomek z Łodzi

Nie ma w tym nic dziwnego. Za sprawą PlayStation konsola stała się czymś więcej niż tylko platformą do gier video - co z tego, że dotychczas pojawiały się systemy z fajnymi grami. Co z tego, że na Super Nintendo rodziły się klasyki. Dla mass mediów liczy się to, że jakaś konsola sprzedała się w 80 mln egzemplarzy. Sony przetarło ścieżkę. I właśnie dzięki temu konsola może, jak to się w kalekim języku dziennikarzy mówi, robić newsy. Nie myślcie jednak, że wszyscy wiedzą już o co chodzi. Dla przeciętnego człowieka konsola oznacza pulpit z guziczkami ze statku kosmicznego albo studia nagrań, dla reszty, która jednak coś tam jarzy - jest to po prostu synonim komputera (co więcej, część ludzi wciąż uważa, że komputerem nazywa się monitor).
W wywiadzie udzielonym zachodnim mediom Leonardo DiCaprio wyznał, że bardzo lubi gry konsolowe, ma wszystkie nowe platformy i jest bardzo zaciętym gra-czem. Po kilku dniach tę samą informację, z jednym małym wyjątkiem, podała rezolutna pani z Radio Kolor. Czego dotyczył wyjątek? Nam podano, że Leonardo jest uzależniony od gier komputerowych i całe dnie przesiaduje przy swoim komputerze. To na razie. Wracam nieść pochodnię na czoło pochodu.

FF TACTICS

Mam problem. W ostatnim N+ przeczytałem, że FF TACTICS to najlepsza strategia na naszym rynku. Moglibyście powiedzieć mi, gdzie można ją dostać?

Borys z Działdowa

Przykra sprawa, bo gra ta nigdy nie została wydana w Europie. Może spróbuj dogadać się z jakąś firmą wysyłkową, aby ci ją sprowadzili... Naprrrawdę warto.

WRONG NAME ENTRY

Piszę do was w związku z opisem do VAGRANT STORY. Czemu? Zaraz wyjaśnię. Otóż gdy przeczytałem opis Gulasha coś mnie tknęło. (...). Gulash tak opisał VAGRANTA jakby grał w niego ze mną. Skończyłem tę grę i mogę śmiało potwierdzić jego spostrzeżenia. (...)

Pozdrawiam Fil z Murcek

Wszystko w porządku, tylko autorem tekstów o VAGRANT STORY w N+19 był Grabarz.

i ok. 30-40% na oś tylną (gdyby były równe, to tylne koła by się blokowały i samochód wpadałby w poślizg - szczególnie na zakrętach).
- Siły dociskające samochód do nawierzchni (wspomniany opór powietrza) ustawia się - jak już wcześniej wspomniałem, za pomocą spojlerów (przód i tył), siły te powinny być równo rozłożone - 50% na przód i 50% na tył; siłą docisku nie może mieć za niskiej wartości ponieważ samochód będzie odrywany od nawierzchni (powietrze może być zassane pod spód samochodu i odpychać go od nawierzchni) i w rzeczywistości odlecielibyśmy jak Mercedes CLK-GTR na zeszłorocznym 24-godzinnym wyścigu w Le Mans (he he, Porsche rulez).
- Sorry, że tak się rozpisałem, ale musiałem po prostu naprostować (o, jak się fajnie złożyło) to co napisał Brat. Nie bierzcie sobie tego do serca, ale uważam, że to powinno być wyjaśnione. Napisałem to najprościej jak umiałem. Jeżeli chcielibyście o coś jeszcze zapytać to z chęcią odpiszę. Niestety nie mam telefonu stacjonarnego i dostępu do internetu. To TPSA mnie... złości. Czekam już ponad pięć lat. Do jasnej cholery - mieszkam w mieście, w Krakowie i nie mam telefonu. To jest po prostu niezrozumiałe!!! Pięć dni temu założyli mi gniazdka pod aparat, ale TPSA przysłała pismo, że z powodów technicznych się nie da i koniec., może w kwietniu (mówią tak już od bardzo dawna). Zapomnieli tylko napisać którego roku.

Silver Dragon

Powiem krótko. Dzięki za sprostowanie. I wiem na pewno, że gdyby zwalił mi się kiedyś samochód na drodze to będę wypatrywał cię z utęsknieniem. Jesteś szefem.

Material Boy

Cześć! Marzy mi się DC lub PSX, ewentualnie Pan Kolorowy. Nie piszę do was aby wyłudzić konsolę. Mam inny pomysł. Kupiłbym ją od was na bardzo korzystnych dla mnie warunkach (jeżeli się zgodzicie). Pewnie myślicie dlaczego nie w sklepie. Sprzedaż za gotówkę nie wchodzi w grę. Raty? Po pierwsze - trzeba mieć osiemnaście lat i własne dochody (rodzice mi nie kupią - niby przestanę się uczyć). Po drugie - duże odsetki i na więcej niż 12 rat się nie opłaca, a na 12 miesięcy raty są bardzo (jak na moje możliwości) wysokie. Kupiłbym jedną z tych konsol wraz z trzema grami:

- Dreamcast - ok. 1390 zł, VMU - 169 zł, Gry: SOUL CALIBUR (259), CRAZY TAXI (250 zł), RESIDENT EVIL: CV (250 zł), Razem: 2318 zł
- Lub PSX (579), Gry: TEKKEN 3 (99), RESIDENT EVIL 2 (109 zł), TONY HAWK'S SKATEBOARDING (199), Razem: 986 zł.
- Lub GBC (ok. 299 zł), Gry: RESIDENT EVIL jak będzie (150 zł), STREET FIGHTER APLHA (149 zł), V-RALLY 99 (149 zł), Razem: 747 zł
- I tak, przez dwanaście miesięcy wpłacam w przypadku: DeCe - 20 zł miesięcznie, PSX i GBC - piętnaście zł. Reszta: DC - na 24 raty = ok. 90 zł, PSX - na 18 rat = ok. 45 zł, GBC - na 12 rat = ok. 45 zł

W taki sposób najkorzystniejsze byłoby kupno konsoli przeze mnie. Proszę zgódźcie się. Maksymalnie po trzech latach macie zwrot pieniędzy. Konsole mogą być używane (taniej wyjdzie).

Czytelnik

Co jakiś czas wydaje mi się, że niewiele rzeczy jest mnie w stanie zaskoczyć, ale rzeczywistość szybko puka do moich drzwi i udowadnia, że mam po prostu za małą wyobraźnię. I tak też było tym razem. List jest napisany poważnym tonem i po prostu ręce mi opadły. Najlepiej sami się na ten temat wypowiedzcie.

Nowy Czytelnik

Jestem stałym czytelnikiem Neo Plus. I mam wielką kartę pamięci do Playstation (24x15 bloków). Najśmieszniejsze jest zaś to, że: **a)** mam ją od początku i nie mam z nią najmniejszych problemów. **b)** używam jej zupełnie nie tak jak trzeba, bo jeśli wsadzam ją przy wyłączonej konsoli - nie działa. Muszę konsolę włączyć, dopiero włożyć kartę. I czytam wasze listy, i myślę, że tak naprawdę to trzeba mieć szczęście, bo najwięcej zależy od egzemplarza. Cała seria może być dobrym projektem, a jeden egzemplarz zejdzie z linii kiepski. Pytanie: jak pomóc szczęściu? Spróbujcie na karcie nie oszczędzać - kupujcie w sklepach, z gwarancją. W razie co możecie wymienić. No i pamiętajcie, żeby dużych kart nie zapełniać do końca. Zawsze jeden blok wolny.

Grabarz, red. N+ :)

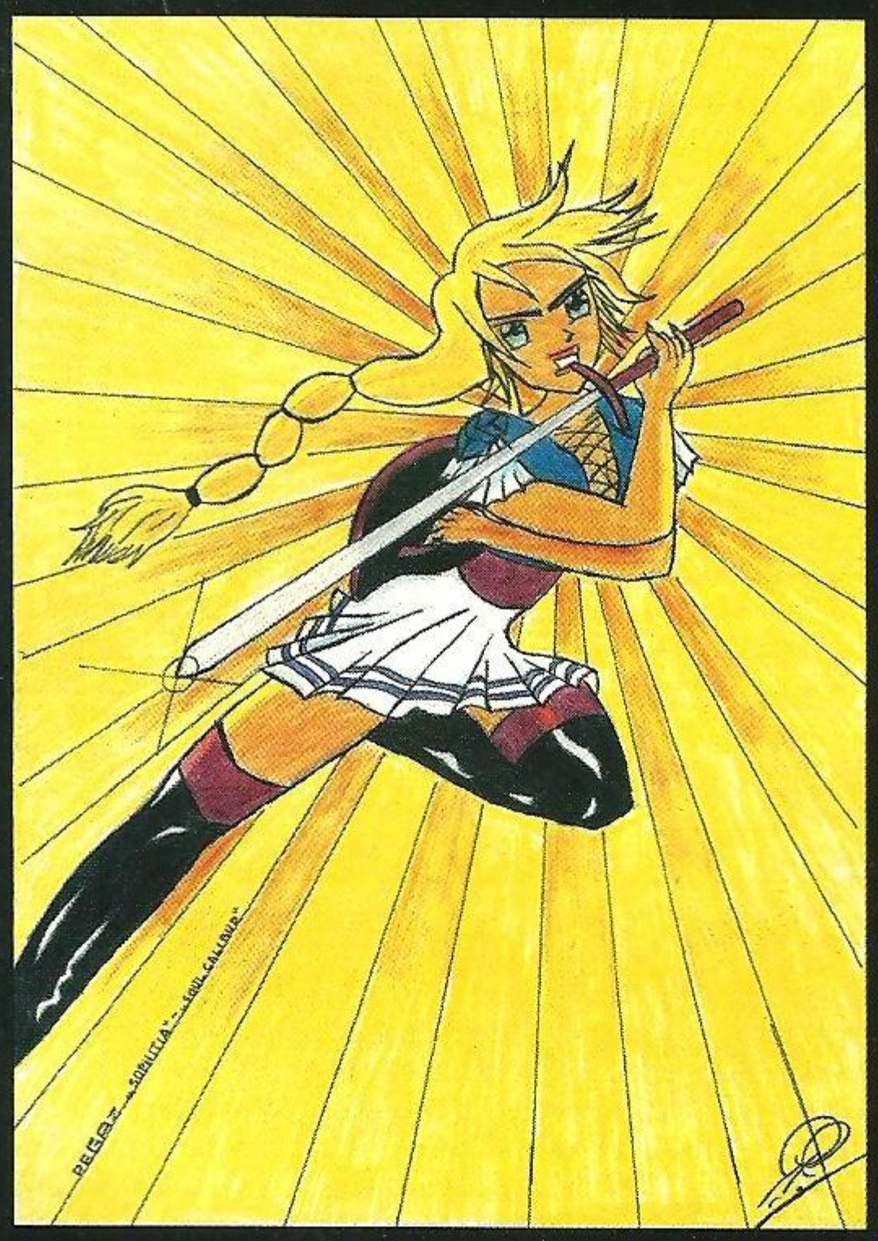
To jakby podsumowuje i zamyka, tym razem już naprawdę, temat kart pamięci.

Galeria NEO PLUS

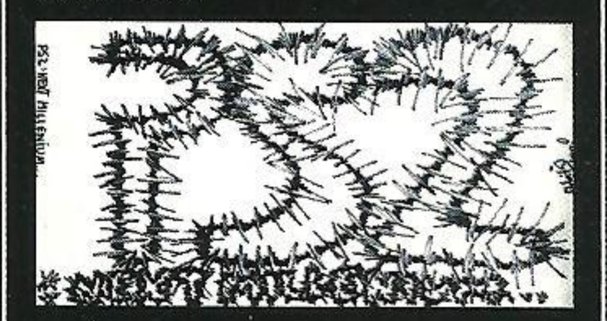
Hej! W tym miesiącu pad do PSX'a wędruje do rąk Marka, którego trzy obrazki widzicie tuż pod tym tekstem. Facet robi szkice na kartce, a potem koloruje na komputerze.

Marek - oaf@poczta.fm

Patryk "Pegaz" Pieściński

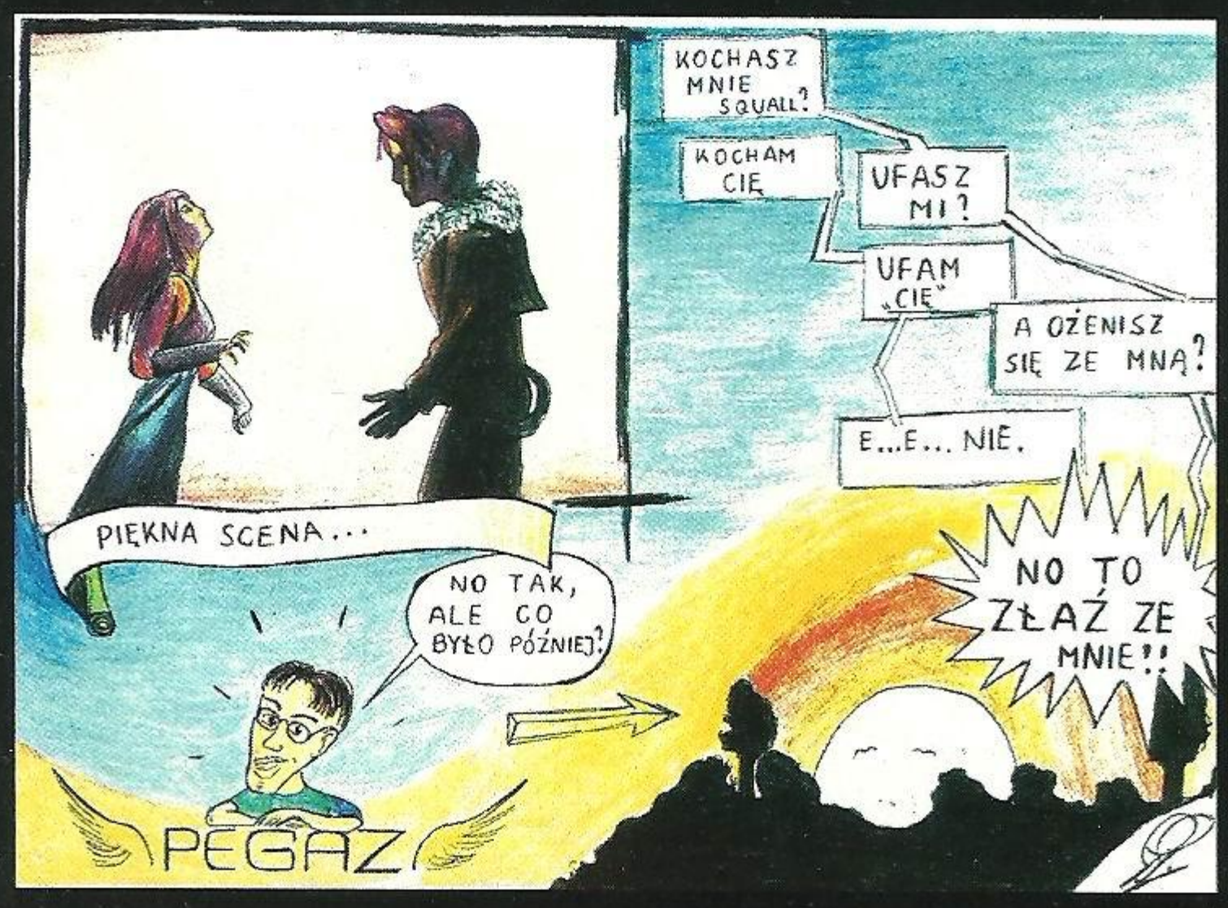


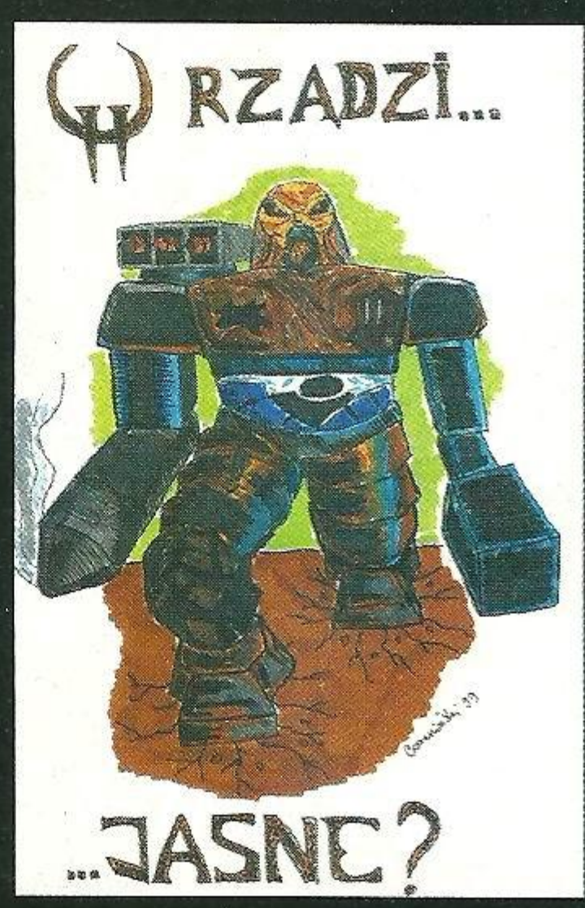
Orbit 2000

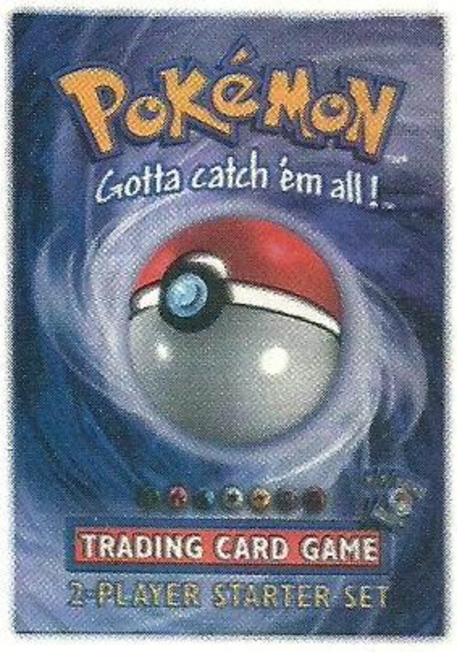


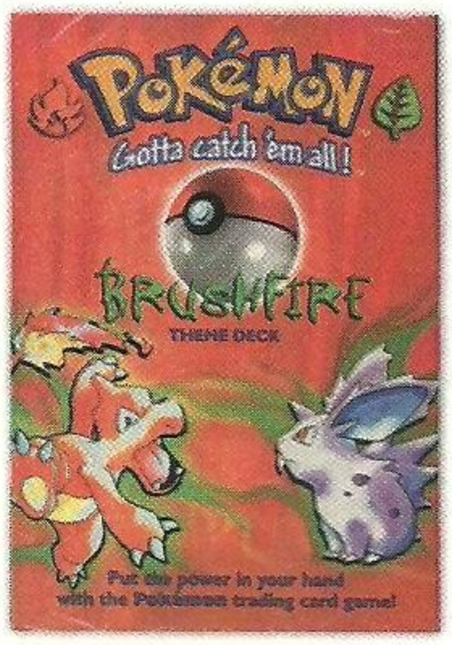
Tomasz Szczerbiński

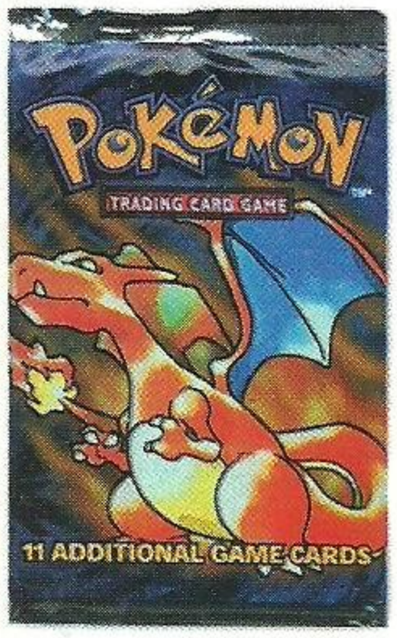
Krzysztof Borwiński











POKEMON
trading card game

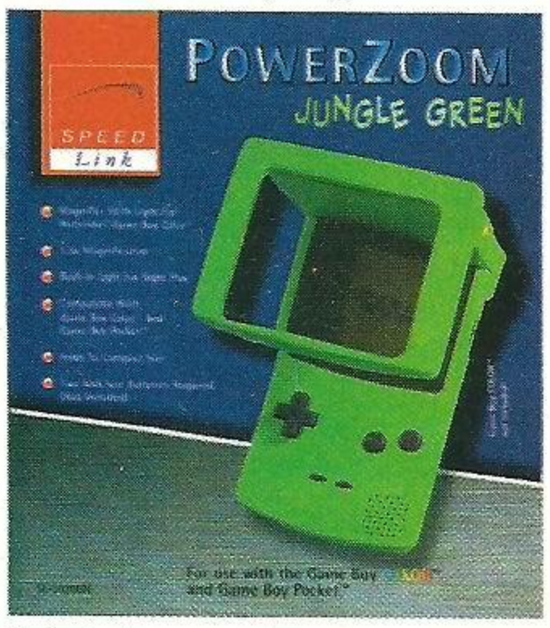
Podobnie jak w przesławnej grze na Pana Kolorowego, w Card Game także chodzi o schwytanie wszystkich Pokemonów. Na zdjęciach widzicie pierwszy od lewej Starter dla 2 graczy (2 decki po 30 kart + bonusy, przewodnik i instrukcja), w środku Theme Deck (dodatkowe 60 kart + bonusy), a pierwszy z prawej to Booster (11 dodatkowych kart). Jak to w karciankach bywa, zabawa polega na zdobywaniu tego, czego się jeszcze nie ma i wymienianiu się kartami z innymi graczami. Jak pokazały ANI-MAYHEM i MAGIC: THE GATHERING taki typ rozrywki jest w Polsce całkiem popularny, może więc i POKEMON ma szansę?

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Power Zoom

Ekran GameBoya jest fajniutki, ale malutki. Tutaj z pomocą przychodzą różne lupy i powiększacze, po zamontowaniu czyniąc z Pana kolorowego gigantycznego pająka z otwierającymi się na wszystkie strony odnóżami. Power Zoom to szkiełko z ramką, które pozwoli na niemal dwukrotne powiększenie obrazu. Urządzonko kosztuje grosze i dostępne jest we wszystkich GB-owych kolorkach.

Kontakt: Ultima (022) 6247816



FOX Gun

Kolejny gun do PSX'a. Hmmm. Pojawił się już GUN SURVIVOR, nadchodzi DIE HARD TRILOGY 2, a jest jeszcze kilka ciekawych starszych pozycji... Może warto więc zainwestować? Szkoda tylko, że ukazuje się niewiele nowych gier współpracujących z tymi urządzeniami. FOX Gun jest przyjemnie mały i lekki, co po obcowaniu z gigantycznymi, terkoczącymi wyrzutniami rakiet może być miłą odmianą dla wszystkich spragnionych wrażeń. Naturalnie jest kompatybilny z GunConem Namco, oraz - co ciekawe - z Saturnem. Dodatkowo można też dokupić do niego pedał (do TIME CRISIS), ale nie ma takiej potrzeby - duży przycisk na kolbie doskonale sprawuje się w tej samej roli. I jest tani.

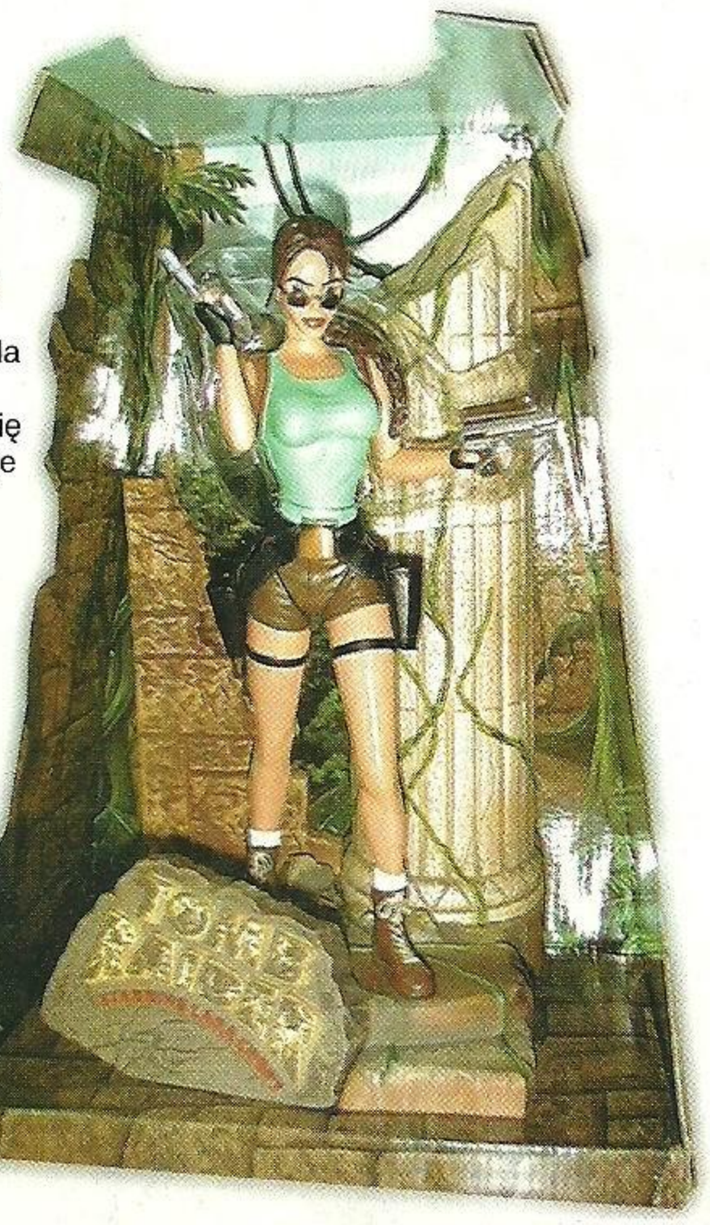
Kontakt: Ultima (022) 6247816

Nareszcie nie trzeba kupować dwóch bundlowanych z gunami kopii THE HOUSE OF THE DEAD 2, aby postrzelać sobie z kumplem do ekranu. I choć Dreamcast ma dopiero jedną taką strzelaninę, inne nadciągną już niebawem. Jak choćby remake VIRTUA COP 2.

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Dream Blaster

Lara Croft

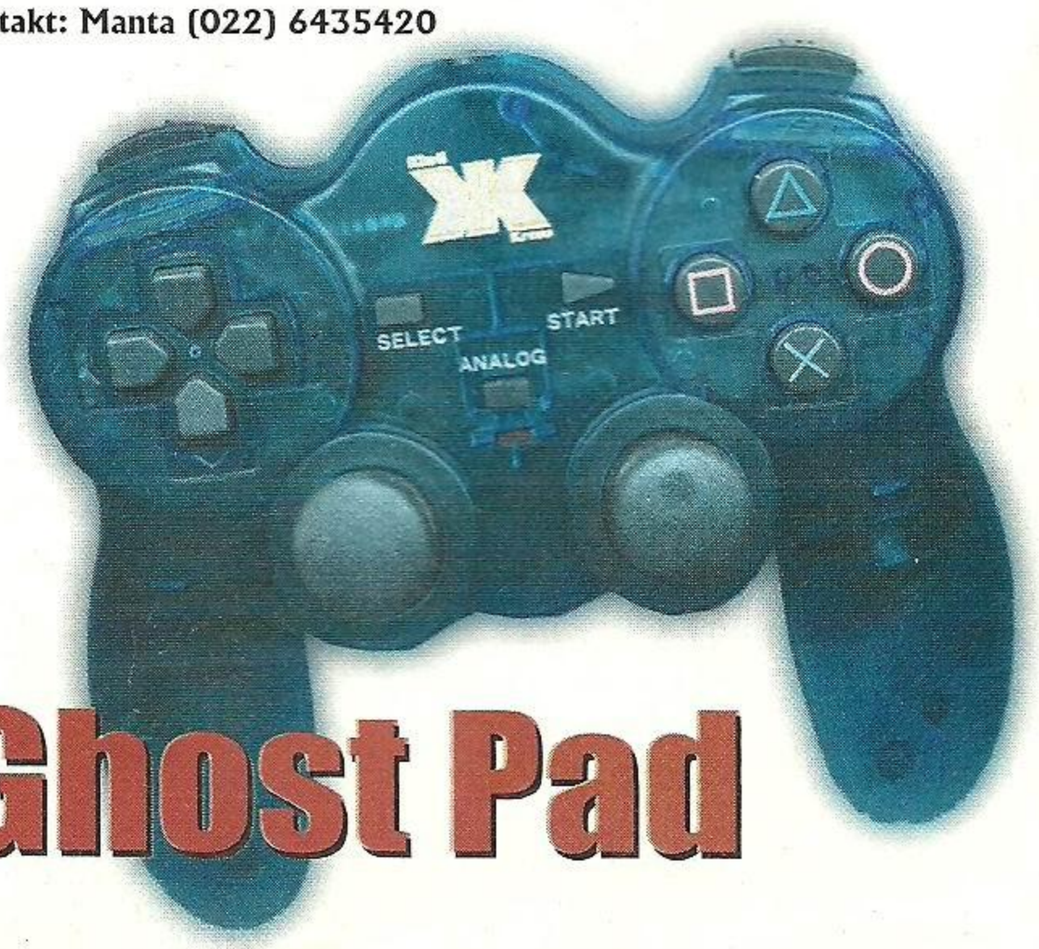


Figurki to prawdziwa gratka dla kolekcjonerów i w miarę możliwości będziemy starali się przedstawiać nowe propozycje z tej dziedziny. Fajnie jest postawić sobie jedną z nich na półce, a jeszcze fajniej na biurku. Zasadniczo figurki dzielimy na trzy rodzaje: małe, średnie i duże. Naturalnie im większe - tym droższe. Ale za to jak fajnie wyglądają... Oto Lara Croft w okolicznościach pękniętej kolumny. Jest jeszcze inna Lara, w mokrym ubranku. Też bardzo fajna. Zabawka kosztuje tochę ponad 100 pln.

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Uff... Przyznam, że napisanie co miesiąc kilku zdań o kolejnym nowym padzie zaczyna sprawiać mi kłopoty. Może tak: pada do grania potrzebuje każdy. Oto Ghost Pad, odpowiednik Dual Shocka. Ma on bardzo fajny kształt i dobrze leży w rękach. Jak wygląda - widać na zdjęciu. Dostępny jest w kilku kolorach i jest stosunkowo tani. Przyciski chodzą w porządku, analogi wychylają się na boki i do góry, a zamontowana w środku trzęsiawka kopie, gdy nadejdzie taka potrzeba. Więc jeśli właśnie zepsuł wam się pad, albo chcecie mieć jednego więcej - Ghost nada się w sam raz.

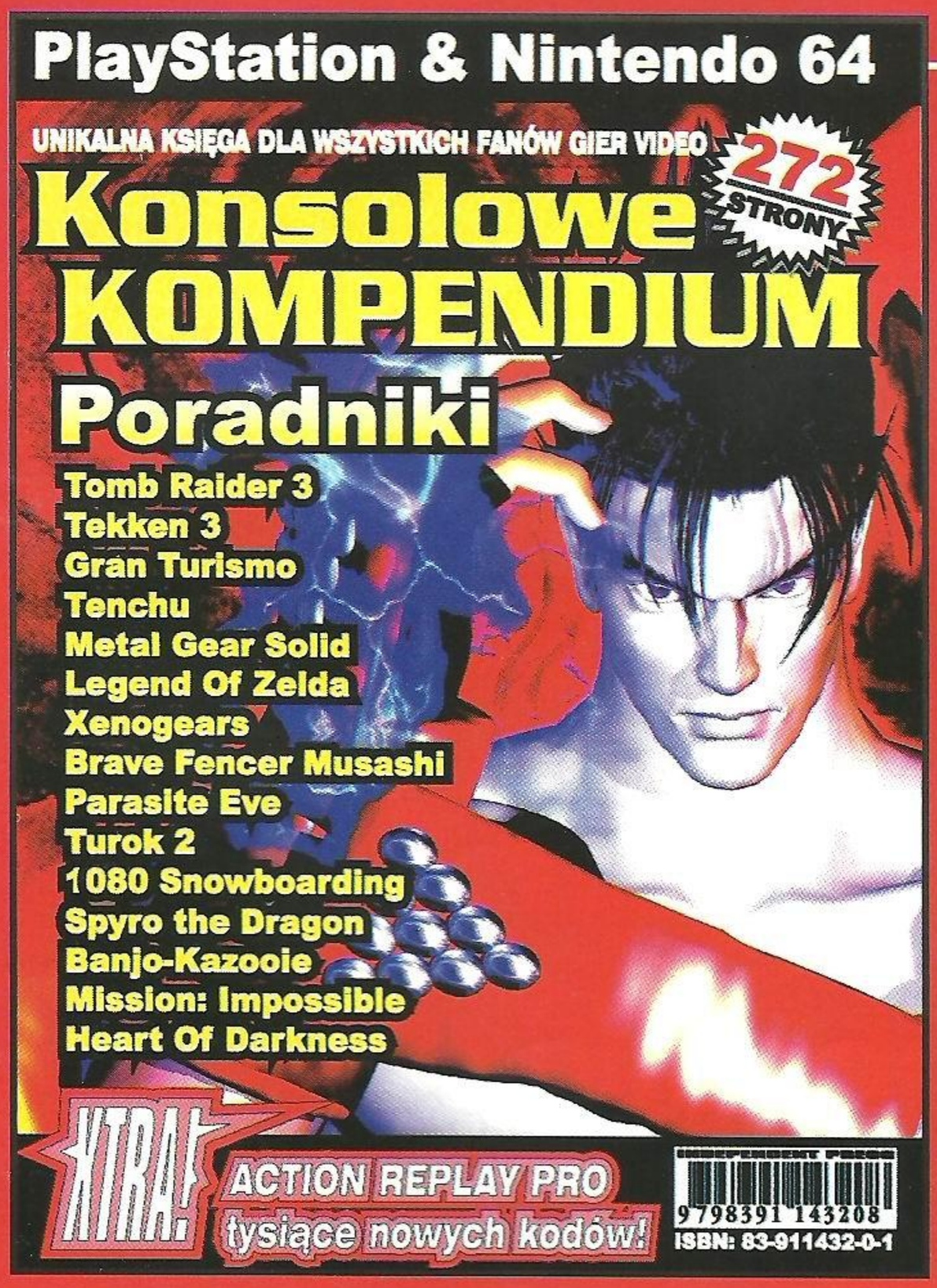
Kontakt: Manta (022) 6435420



Ghost Pad

Konsolowe Kompendium

Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya przygotowane przez redaktorów Neo Plus i zebrane w dwóch grubych książkach.

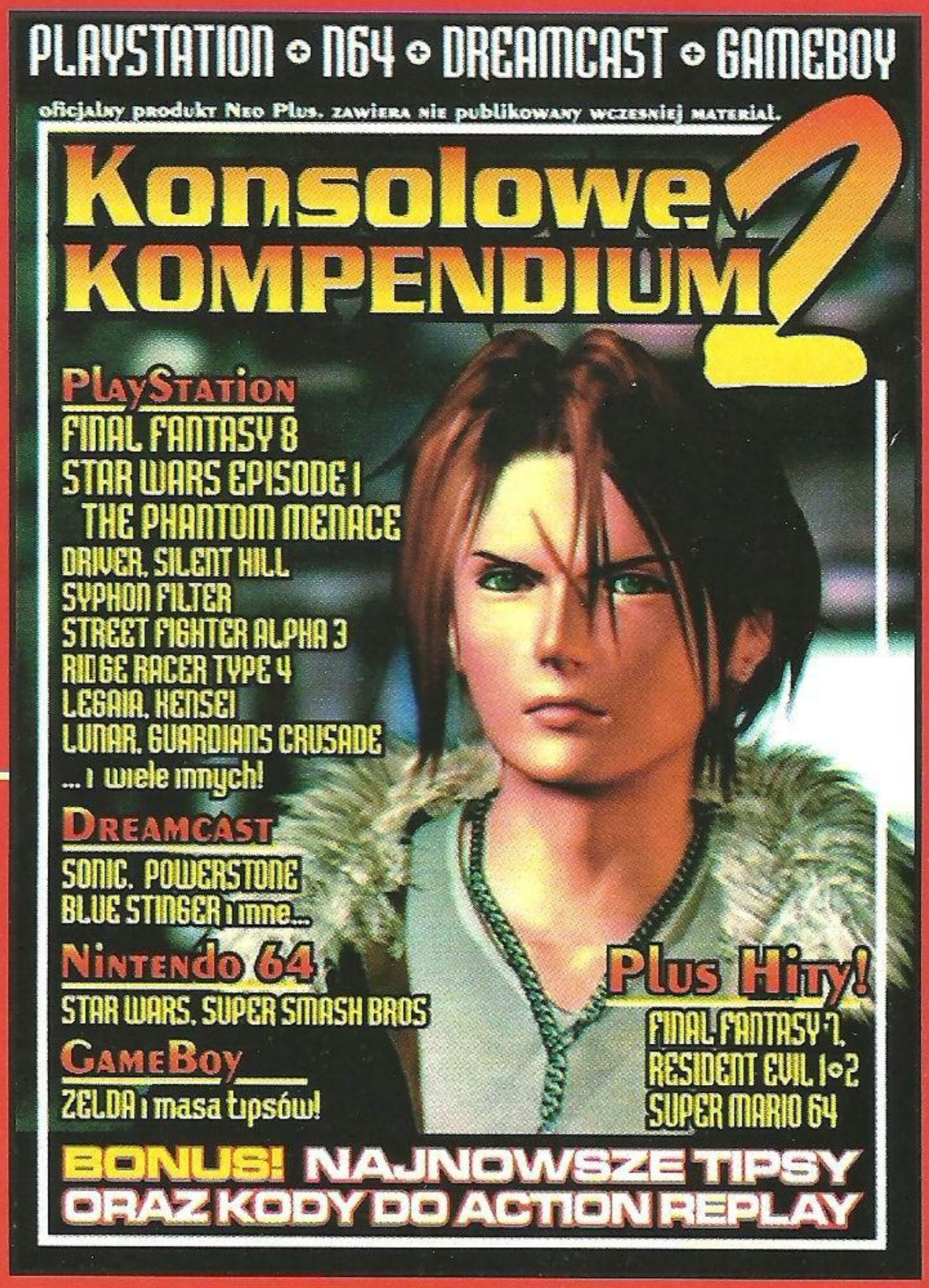


Konsolowe Kompendium

Playstation: METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3, GRAN TURISMO, TEKKEN 3, TENCHU: STEALTH ASSASINS, SPYRO THE DRAGON, HEART OF DARKNESS, XENOGEARS, BRAVE FENCER MUSASHI, PARASITE EVE,

Nintendo 64: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA 64, MISSION: IMPOSSIBLE, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING

Oraz: NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ GRY W JĘZYKU POLSKIM W FORMIE OPOWIADANIA I WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS



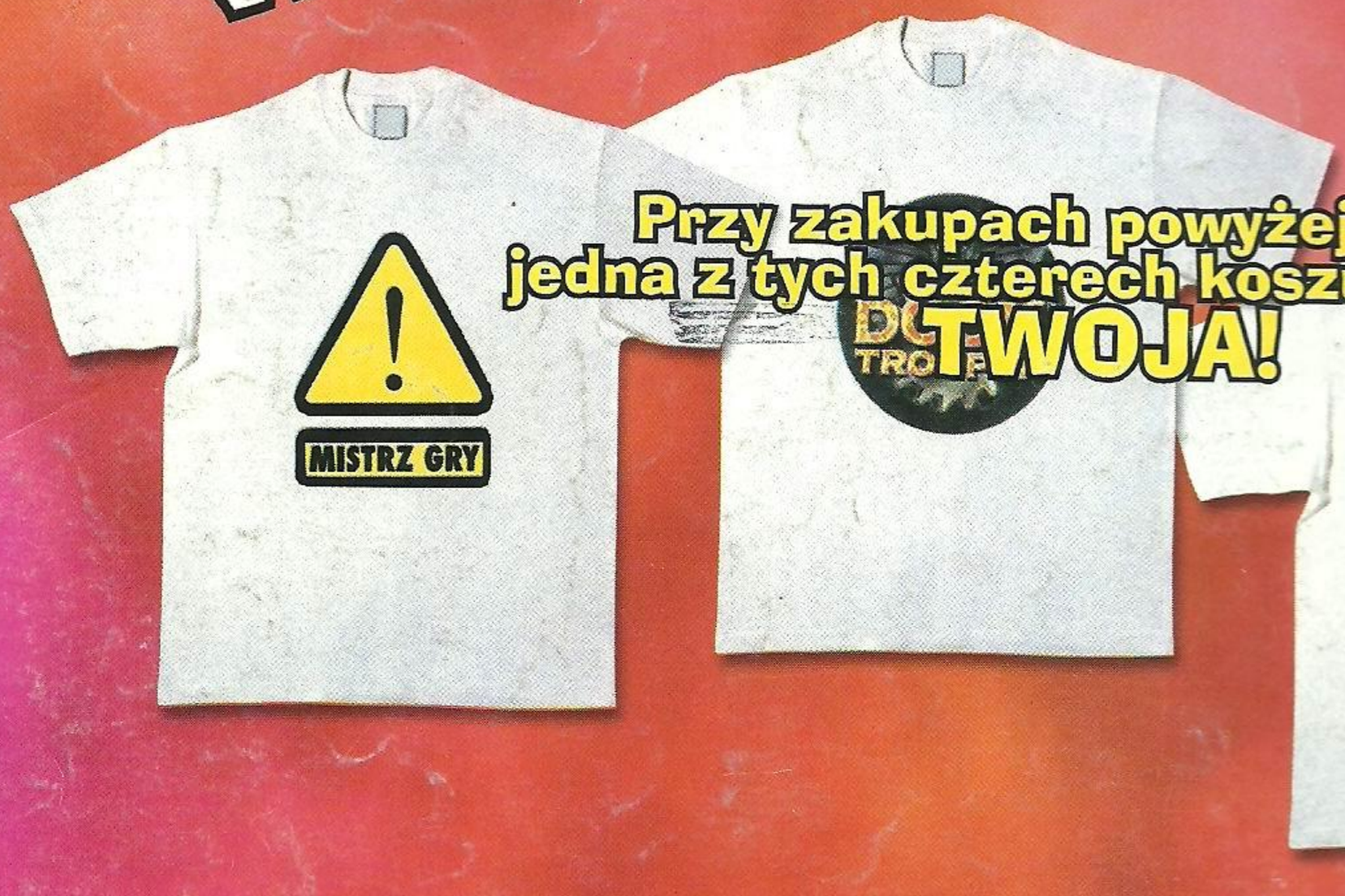
Konsolowe Kompendium 2

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

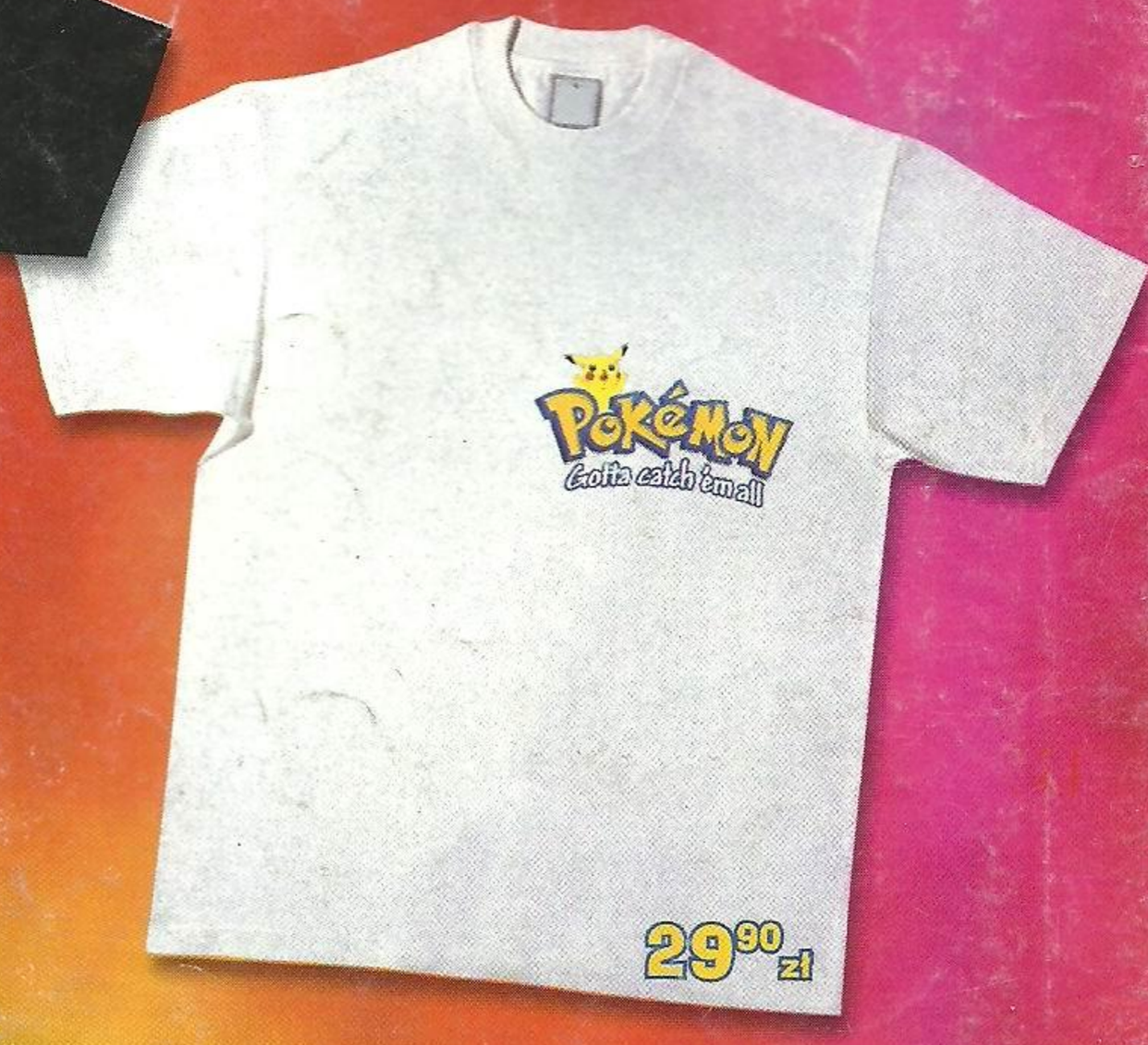
W tym sezonie ubieraj się tylko w

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

Koszulkowe szaleństwo w Ultimie!



Przy zakupach powyżej 150 zł jedna z tych czterech koszulek będzie TWOJA!



Promocja aktualna tylko do końca kwietnia 2000 r.

Koszulka do wyboru z aktualnie dostępnych wzorów.

WARSZAWA: Ultima, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Ultima, CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: (0-22) 624-78-16, 654-60-42